

pro

CD'DE BU HAFTA

- Lords of Everquest
- Secret Weapons Over Normandy
- URU: Ages Beyond Myst

ve dahası...

XanthiN

SABAH

ISSN 1304 - 3811
1.500.000 TL.

gamer

Sayı-20

Haftalık Oyun Kültürü Dergisi

LotR: War of the Ring

Orta Dünya'yı bir de böyle keşfedelim bakalım

The Simpsons: Hit & Run

Trafik canavarı Springfield'da dehşet saçtı!

Magic the Gathering: Battlegrounds

Sıra beklemek yok, hemen desteyi karalım...

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Online dünyamıza ışıklar saçan bir oyun

PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME

SAMSUNG

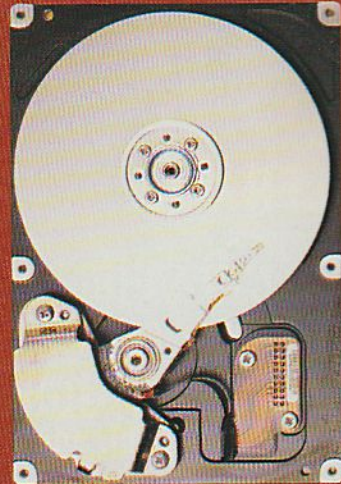


DigitAllkeyif

Xanthin

3 yıl
garanti

NoiseGuard™ →



← SilentSeek™

SAMSUNG HDD SABİT DİSK. Bilgisayarlar, geceleri bile kullanıldığından, sabit diskin sessiz çalışması aranan en önemli özellik haline geldi. Bu yüzden, Samsung geliştirdiği NoiseGuard™ adlı patentli teknolojisi ile akustik gürültüleri önemli ölçüde azalttı. Artık yüksek kapasiteli HDD'nin sessiz çalışma ortamını yaşayabilir ve dijital ses eğlence krallığının keyfini sürebilirsiniz.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com

İNCELEMELER

- 10 Prince of Persia: The Sands of Time**
Bütün güzel masallar yüz yıllarca anlatılır, tıpkı Sands of Time gibi
- 14 The Simpsons: Hit & Run**
Pembe Cadillac'ı ve koca göbeğiyle Homer!
- 16 LotR: War of the Ring**
Gimli ve Legolas'ı bir de burada görün
- 18 Magic the Gathering: Battlegrounds**
Magic'in standartlarına müdahale ediyoruz

HABERLER

- 4 Collin McRae 4**
Epey geçmeli de olsa oyun PC'ye geliyor. Buna da şükür...
- 5 Black Isle batı**
Interplay faturayı RPG severlere kesmiş oldu.



ÖN İNCELEME

- 6 Unreal Tournament 2004**
Serinin konseptini değiştiren oyun



STRATEJİ REHBERİ

- 24 Broken Sword 3: The Sleeping Dragon**
Biraz George'la, o yoruldukça da Nico'yla oynayın. Ya siz yorulunca? ProGamer'la



ONLINE - OFFLINE

- 22 Star Wars Galaxies**
Belki asla Jedi olamayacaksınız ama bu evrende yaşanacak hâlâ çok şey var
- 23 Ports of Call**
Deniz ticaretinden para kazanmak kimin umrunda? Eski zamanları hatırlayan herkesin



AYRICA...

- 8 CD**
20'nci hafta marşı eşliğinde çalıştırınız
- 20 Donanım**
Logitech DiNivo Media Desktop
- 29 Hile Kodları**
ProGamer utangaç sunar!
- 30 Mektup**
Eksik olmayın... Yine döktürmüşünüz



İçindekiler

Kum taneleri

Geçen hafta yine bu köşeden uyarımiştık. Gelecek hafta içimiz dışımız Sands of Time olacak, önleminizi ona göre alın, gerekirse dijital saatinizle kurduğunuz "tepesine vurarak susturma", karşılığında da "pil vererek besleme" ilişkinizi baştan bir gözden geçirin demiştik. Belki bu kadar açık konuşmamıştık, çünkü henüz Sands of Time'in derinlerine kadar ilerlememiştik, zihnimizi açan kum çağrışımlarına henüz ulaşmamıştık. Ama artık aradan bir hafta geçti ve şimdi daha net konuşabiliyoruz. Sadece ProGamer'ın bu sayıda etkisi altında kaldığı Prince of Persia büyüsü yüzünden değil, kendi oyunculuk tarihinize ekleyecek iyi bir anı için de bu oyuna hak ettiği ilgiyi göstermeyi ihmal etmeyin. Sonra, seneler geçip de, ufak tefecik yeni oyuncular (belki de çocuğunuz?) bir türlü ısınmadığınız (aslında muhtemelen pek de ısınmak istemediğiniz) sanal gerçeklik üzerine kurulu oyunlarını oynarken boş boş bakmak zorunda kalmayın. Onlara vereceğiniz "eskiden böyle miydi ya" diye başlayan vaazda miş'li geçmiş zamanın en iyi oyunlarından örnek vermeniz gerektiğinde gönül rahatlığıyla bahsedebileceğiniz bir The Sands of Time örneğiniz olsun. Ardından muhtemelen "2003 sonuydu, hiç unutmuyorum... Ne zamanlardı ama!" diye başlayan ve muhtemelen kimsenin dinlemeyeceği birtakım anılar anlatın. Yaşadığınız her bir an'ın birbirine eklenip sonunda yıllara dönüştüğünü, o yılların aslında kesirsiz olarak anlara bölünebilir olduğunu ve sizin o anlardan ne kadar fazlasını ıskaladığınızı hatırlayın, ya da ilk kez fark edin. Yine de içiniz acımasın. Bunun, zamanın sadece size değil, herkese oynadığı ve hep kazandığı küçük bir oyundan ibaret olduğunu bilin. Ama kurala göre şimdi değil, yıllar sonra...

Kuşatma zamanı

Dreamcatcher'ın yayınlayacağı Besieger adının hakkını verecek bir oyun



Geçtiğimiz hafta daha önce adını duymadığımız, yapım aşamasındaki bir oyunun saldırısına uğradık. Gelen elektronik postalarda, girdiğimiz haber sitelerinde, download ortamlarında, her yerde sözbirliği edilmiş gibi aynı şeyden bahsediliyordu. İlgisiz kalamadık.

Oyunumuz, Dreamcatcher Games tarafından piyasaya sürülecek olan Besieger. Ortaçağ temalı fantastik bir real-time strateji oyunu olarak tanımlanan Besieger'da oyuncular Viking ya da Kimmerya savaşçıları olarak mücadeleye katılacaklar. Son derece

geniş bir birim ve bina çeşitliliğine sahip olması oyunun ilk dikkat çekici özelliklerinden (40 çeşit bina ve 50 tip birim geliştirip bir de bunların upgrade'lerini yapacaksınız). Birimlerin sadece oynadığınız görev içinde değil, tüm oyun boyunca deneyim kazandıkça gelişmeye devam edecek. Yüzlerce birimin birbirine gireceği, epik savaşlarla oynanışın iyice renkleneceğini söyleyen yapımcılara göre Besieger, özellikle ayrıntıları seven oyuncularını memnun edecekmiş.

16 kişiye kadar internet ya da LAN üzerinden çok oyuncu desteği de olan oyunda deathmatch, capture the flag, cooperative olmak üzere üç modda, arkadaşlarınızla birbirinize karşı ya da omuz omuza oynayabileceksiniz.

Yapımı, Moskovalı Primal Software tarafından üstlenilen Besieger 2004 baharında tamamlanmış olacak. Ama Dreamcatcher'ın basınla ilişkiler departmanı şu anda olduğu gibi yüksek performansla çalışmaya devam ederse, o zamana kadar istemesek de oyunla ilgili birçok yeni ayrıntıyı hep birlikte öğrenmiş olacağız.

Simpson, ayağa kalk!

Sega ve EA, Simpsons yüzünden mahkemelik oldu

Geçtiğimiz günlerde oyun dünyasının ilgisini cezbeden bir dava başladı. Sega Amerika, yine sektörün devlerinden olan EA ve Fox Entertainment'ten davacı olduğunu açıkladı. Sega'nın gerekçesi bizce de yerinde ama zamanlaması biraz tuhaf. Mesele, 2001 yılında Radical Games (Fox Entertainment'ın kolu) tarafından geliştirilip Electronic Arts tarafından PlayStation için piyasaya çıkarılan The Simpsons Road Rage adlı yarış oyunu. Sega bu oyunun, kendisi tarafından 1999'da çıkartılan Crazy Taxi adlı oyunun taklidi olduğunu iddia ediyor.

Crazy Taxi'nin Amerika patentlerini elinde tutan Sega, kanıt olarak da The Simpsons Road Rage hakkında oyun dergilerinde çıkan inceleme yazılarını gösteriyor (iyi ki incelememişiz oyunu, şimdi bizi de

tanık manik yazarlardı neme lazım...). Zamanında GameSpot tarafından "Springfield'da geçen Crazy Taxi" diye bahsedilen Road Rage'den Sega'nın rahatsız olması normal ancak dava için bu zamana kadar beklemesi düşündürücü. Çünkü Sega'nın mahkemeden talebi bugüne kadar 1 milyondan fazla satmış olan oyunun derhal piyasadan toplatılması ve bugüne kadar elde edilen kârın Sega'yla paylaşılması.



Bekliyoruz...

Bekletip de gelmeyen oyunların yolunu gözlemeye, nerelerde kaldılar diye sızlanıp meraklanmaya vakit yok. Elimizde yazılmayı bekleyen onlarca oyuna her hafta yenileri eklenince böyle bir rahatlama içinde diğerlerine pas vermez olduk. İsteyen çıkar gelir kardeşim, kimsenin peşinden koşamayız...

Jack the Ripper

Adventure.....13 Ocak

Alias

Aksiyon14 Ocak

Rainbow Six 3: Athena Sword

Taktik17 Ocak

Battlefield Vietnam

Aksiyon27 Ocak

Forever Worlds

Adventure27 Ocak

Lula 3D

Adventure31 Ocak

EverQuest II

MMORPG31 Ocak

Sniper Elite

FPS31 Ocak

Pilot Down

RPG31 Ocak

Vietcong First Alpha

FPS31 Ocak

Unreal Tournament 2004

FPS6 Şubat

Legacy of Kain: Defiance

Aksiyon6 Şubat

Chicago

Strateji7 Şubat

Singles

Simulasyon13 Şubat

Gangland

Strateji14 Şubat

Breed

FPS17 Şubat

Sacred

RPG20 Şubat

Neighbours from Hell 2

Strateji20 Şubat

Psychotoxic

FPS24 Şubat

Far Cry

FPS27 Şubat

Kara adadan kara haber

Biz onlardan Fallout 3 haberi beklerken, olacak şey mi?..

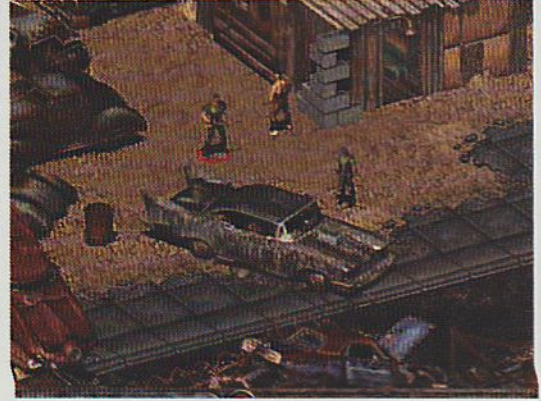
1990'ların en çok sevilen ve bizce de en başarılı RPG'lerinin arkasındaki isim olan Black Isle Studios, henüz resmi olarak açıklanmamış olsa da kapanıyor. Birilerinin çıkıp haberi yalanlamasını umuyoruz ama internetteki en güvenilir haber sitelerinde çok kesin olarak telaffuz edildiğine bakılırsa, bizimkisi nafile bir beklemiş.

Bu şaşkıncu ve bir o kadar da üzücü haberin kaynağı Black Isle ofisinden Damien Foletto isimli tasarımcı. Foletto, geçtiğimiz günlerde Interplay'in BIS'i kapattığına dair açıklamalar yaptı. Fallout ve Baldur's Gate gibi RPG dünyasında kült olmuş iki seriye imzasını atan Black Isle en son geçen yaz Lionheart adlı oyunu sürmüştü piyasaya.

Bu gelişmenin daha da can sıkıcı tarafı

aslında sorunun Black Isle'dan kaynaklanmıyor olması. Görünen o ki, grubun finans partneri ve yayıncısı olan Interplay'in içine girdiği mali sıkıntının faturası BIS'e çıkartılıyor. Daha önce de grubun üzerinde çalıştığı Jefferson kod isimli Dungeons & Dragons oyunu askıya alınmıştı. Bu yıl içinde 20 milyon dolar kadar kaybı olduğu bilinen Interplay, Fallout: Brotherhood of Steel ve Baldur's Gate: Dark Alliance II'yi (konsollar için) yetiştirmeye çalışıyordu. Şimdilerde konsola yönelen firmanın faturayı PC platformuna dönük çalışan BIS'e çıkarması, bu bağlamda anlaşılır bir şey (ama bu affedilir olduğu anlamına gelmiyor).

Sebepleri bir yana bırakalım, BIS'in



kapanması sonuçta en çok oyuncuları üzecek. Ama içerden gelen bilgiler, firmanın yolundan vazgeçmeyeceği ve hem kendileri hem de oyuncular için oynanması zevkli yeni oyunlar yapmaya devam edecekleri yönünde.

Colin McRae 4

Oyunun PC'ye çıkışı tarihi belli oldu

Geçtiğimiz yaz PlayStation2 ile Xbox'a çıkan ve bir kez daha ortalığı ayağa kaldıran Colin McRae serisinin 4 numarası PC'ye geliyor. Oyunun yayıncısı Codemasters tarafından 2004 Mart ayında çıkacağı açıklanan oyunda, beklendiği üzere online oyun ve LAN üzerinden yan masadaki arkadaşları ezip geçme opsiyonları da olacak. Aynı anda sekiz oyuncuya kadar destek verecek

olan Colin McRae 4'de Championship veya Stage yarışlarından istediğinizi seçip diğerlerine karşı ya da onlarla birlikte kupa için gaza basabilirsiniz.

Oyunun PC'deki halinin neye benzeceğini merak edenler için ilk ekran görüntüleri de yayınlandı. Bu da (şu da) onlardan biri.

Codemasters demişken, firmayla ilgili bir başka habere de değinip geçelim. Rus bir yapımcı firma olan 1C

Company'nin üzerinde çalıştığı Perimeter isimli oyunun yayın haklarını Codemasters aldı. Gelecek zamanda geçen bir real-time strateji oyunu olduğundan gayri hakkında fazla bir şey bilemediğimiz Perimeter de Colin McRae 4 gibi çıkmak için baharı bekliyor ve o zamana kadar bizden bir ön incelemeyi hak edecek gibi görünüyor.



Space Invaders nostaljisi

Space Invaders, bu haberi okuyan birçok oyuncudan daha yaşlı ama birçokları tarafından da bilinen bir oyun. İlk kez 1978 yılında Kuzey Amerika'da arcade salonlarında oynanan bu eğlenceli shooter'ın o zamandan beri neredeyse girmedeği platform kalmadı.

Space Invaders'ın yapımcısı Taito bu emektar oyunun 25'inci yaşını "evinde" yani ilk çıktığı yer olan arcade salonlarında kutlamasına karar verdi ve 2,772 milyon dolar harcayarak Kuzey Amerika'da satılmak üzere 10 bin Space Invaders arcade makinesi hazırladı. Bu girişime ulvi bir de misyon yükleyen Taito,

"Amerika'da klasik arcade'lerin yeniden canlanmasına katkı sağladığımız için mutluyuz" diyor.



Unreal Tournament 2004

Bildiğiniz Unreal Tournament? Siz öyle sanın...

Çıkış Tarihi: 6 Şubat 2004
Tür: FPS
Yapımcı: Digital Extremes
Dağıtım: Atari
www.unrealtournament2004.com

Birkaç yıl önce ortaya elektronik spor kavramı çıktı. Klasik sayılan oyunlar oyuncularını yıllar boyu kendilerine bağladı. Bir süre sonra bu kavram çılgınlık haline geldi. İşte bu çılgınlık oyunculara Quake, Unreal Tournament gibi multiplayer destekli oyunları hediye etmiş oldu.

Nereden nereye...

Quake 4'ü beklerken, Unreal'in yapımcıları Unreal Tournament 2003'ü piyasaya sürdü. Grafiklerde büyük bir ilerleme vardı. Oynanış da bir o kadar eğlenceliydi. Şimdi yapımcılar bu başarıyı Unreal Tournament 2004 ile bir adım daha ileri götürmeyi planlıyorlar.

UT 2004'te de her Unreal Tournament oyununda olduğu gibi oyuncular pek çok oyun modunda farklı farklı arenalarda sayısız düşmanla karşılaşacak ve birinci olmaya çalışacaklar. Yeni Unreal Tournament oyuncularına yeni haritalar, yeni oyun modları, yeni silahlar ve bazı eğlenceli değişiklikler vaat ediyor.

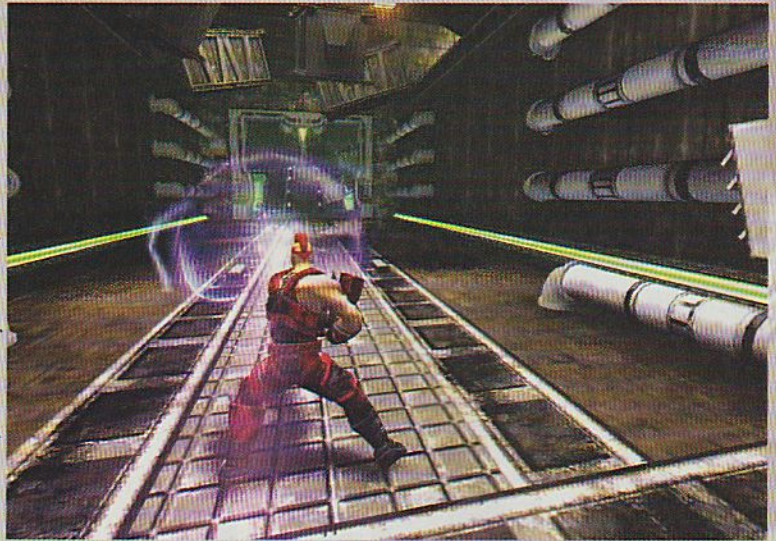
Yeni oyun ile birlikte gelen en önemli yenilikler oyun modları. Oyuncuların çeşitli takımlı ya da takımsız olarak önüne geleni öldür, karşı takımın bayrağını çal gibi bölümlere ek

olarak şiddetli saldırı (onslaught) modu eklenmiş ki bizce UT 2004'ü diğerlerinden ayıracak tarafı bu olacak. Ayrıca Unreal Tournament'te bulunan fakat Unreal Tournament 2003'e eklenmemiş olan assault modu da oyunculardan gelen yoğun istek üzerine tekrar oyuna eklenecek. Bu modda oyuncular iki ayrı takıma ayrılıyor ve her iki takıma da üs koruma, bir yeri ele geçirme, bir yeri yok etme gibi bazı

görevler veriliyor. Bir haritada ise iki takımın oyuncuları pilot olacak ve karşılıklı olarak kapışacaklar. Takımlar belirli süreler içerisinde sıra ile belirli görevleri yerine getirmeye çalışıyorlar. Ayrıca bir süre sonra iki takımın görevleri değişiyor.

Nedir onslaught?

Onslaught modunda belirli noktalar ve bu noktalara bağlı hatlar bulunmakta. Takımlar bu noktaları ele geçirerek bütün hatları kendi renklerine çevirmeye çalışacaklar. Ele geçirilen noktalara bir tür mekanizma yerleştirilecek ve düşman takım bu mekanizmaları yok edebilecek. Belirlenmiş noktaların dışında her iki takım da bir üsse sahip olacak. Eğer bir takımın üssü yok edilirse kaybetmiş sayılacak. Bu modun en büyük özelliği ise araç desteği bulunması. Bu mod için tasarlanan haritalar oldukça geniş ve



Araçlar, karakterler ve yeryüzü modelleri eski oyuna göre geliştirilmiş.

detaylı olacak. Yapımcılar şimdiye kadar haritalar için teorik olarak 17 kilometre karelik bir limit bulunduğunu, kendi tasarladıkları haritaların bunun üç katı olduğunu belirtiyorlar. Yapımcılar Onslaught modunu tasarlarken Battlefield, Halo gibi oyunlardan esinlenmişler. Oyuncular karada ya da havada giden araçları kullanabilecekler. Bu araçlar yapıları gereği oldukça hızlı ve ölümcül olacaklar.

Kullanılabilir araçlar arasında iki lazerli ve oldukça hızlı Manta Hovercraft, tek kişilik bir uçak olan, lazerleri ve füzeleri bulunan Raptor, yine tek kişilik bir tür buggy olan Scorpion, iki adet yapısı gereği yavaş ilerleyen fakat güçlü silahlara sahip tank, tam olarak kullanılmayan sadece emir verilebilen bombardıman uçağı, son olarak ise taşıma aracı olarak kullanılabilir, dört

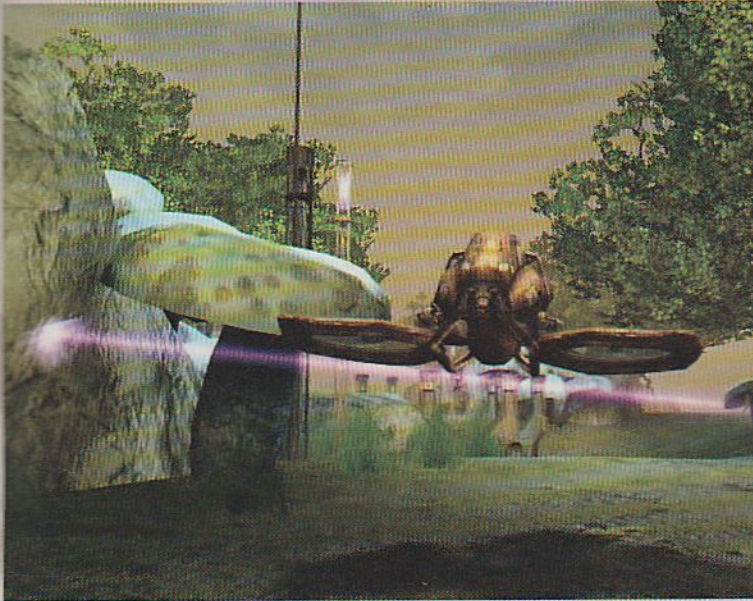
adet taretli bulunan ve özellikle küçük araçlar için kullanılacak Leviathan yer aracı bulunmakta.

Kullanılabilir araçlara ek olarak oyuncular hareket edemeyen yer silahları ve taretler gibi pek çok silahı kullanabilecekler.

Soru sorma, sadece koş!

Yapı olarak oyuncuların oldukça hızlı ve fazla düşünmeden oynamaları planlanmış. Yani sadece eğlence amaçlanmış. Oyuncular karşı takımın araçlarını çalabilecek, araçlar ile saldırı yapabilecek. Bunun gibi pek çok eklenti ile oyuncular oldukça eğlenceli bir oynanış sunulacağı da şimdiden belli.

Tek kişilik oyun modunda ise oyuncular multiplayer modlarını botlara karşı oynayabilecekler ya da yine botlara karşı turnuva yapabilecekler. Fakat tek kişilik oyun-



Yeni oyun ile birlikte yeni araçlar ve silahlar da geliyor. Bu araçlar ile tozu dumana katacak, dere tepe demeden yol alacaksınız.

da yapımcılar birkaç değişikliğe gitmişler. Artık görevler çizgisel olmayacak. Bölüm sonlarında oyuncular farklı bölüm sonu düşmanları ile dövüşecekler.

Yeni oyun ile birlikte birkaç yeni silah da UT serisine eklenmiş ve bazı silahlar üzerinde değişikliklere gidilmiş. Spider Mine bunlardan birisi. Spider Mine yere kuruluyor ve yakınlarda düşman algırsa yerinden çıkarak hızla üzerine doğru ilerliyor. Spider Mine, oyuna eklenen yeni araçlar için yapılmış. Böylece eşitlik sağlanacak. Oyuncular artık ellerinde iki adet assault rifle tutabilecekler. Lightning gun'ın yanına bir de klasik Sniper Rifle eklenmiş. Oyuncular ateş ettiklerinde silah bulunduğu bölgeyi aydınlatacak, ayrıca ateşlenen mermiler havada iz bırakarak ilerleyecek. Böylece oyuncuların saklandıkları yerler kolaylıkla anlaşılabilir. Pusuya yatanlar için oldukça kötü bir haber.

Gerçek mi bu?

Yapımcıların elinde oldukça başarılı bir motor var, Unreal Warfare. Unreal 2, UT 2003, Splinter Cell gibi herkesin takdirini toplamış oyunlarda başarı

ile kendisini gösteren Unreal Warfare, üstelik Unreal Tournament 2004 için biraz daha geliştirilmiş. Fizik motoru ve ragdoll motoru eklenmiş ve oyuna göre değiştirilmiş. Bu da karakterlerin hareketlerinin eskisinden çok daha gerçekçi olmasını sağlayacak.

Yapay zekâ da oldukça geliştirilmiş. Zaten yapay zekâ konusunda yapımcı Digital Extremes oldukça başarılı. Daha önceki oyunlarda da yapay zekâ tam istenilen derecedeydi. Zekiydiler ve bot gibi davranmıyorlardı. Yeni oyunda ise botların duvarda yürüme, yükseğe zıplama gibi dodge hareketlerini yapmaları sağlanmış.

Belki pek çoğunuz için yeni UT, şonundaki 2003'ün 2004 olmasından başka bir şey ifade etmiyordu ama aslında oyundaki yenilikler son derece tatmin edici. Bu yeniliklerden biri de oyun editöründe.

UnrealED isimli oyun editörü eski sürümlere göre çok daha basitleştirilmiş ve oyuncuların görsel olarak kullanabilmeleri sağlanmış. Ayrıca yakın zamanda mod yapımcıları için de bir topluluk sitesi açılacak. Bu modlar internete bağlı iken oyun içerisinde listelenecek ve böylece oyuncular istediklerini indirebilecekler.

Maksat muhabbet

Bir diğer yenilik ise Voice Over IP özelliği. Artık oyuncular oyun oynarlarken birbirleri ile konuşabilecekler ve bu oynanışı daha zevkli bir hale getirecek. Ayrıca oynanış açısından oldukça yararlı bir özellik. Özellikle takım oyunlarında oyuncular daha koordineli bir şekilde görevleri yerine getirebilecekler.

Unreal Tournament en iyi multiplayer koduna sahip oyunlardan birisi. Oldukça eski olduğu için yerine oturmuş bir sisteme sahip. Geliştirilen yeni bir sistemle oyuncuların yüzde 40 oranında daha hızlı oynamaları sağlanacak.

Oyun çıktıktan sonra oyunculara yapımcılar tarafından pek çok oyun paketi sunulacak. Güzel yanı, bu paketlerin ücretsiz olarak dağıtılacak olması. Ayrıca Digital Extremes büyük bir harita tasarımı yarışması düzenlemeyi ve kazanana para ödülü

vermeyi planlıyor. Oyunu ayakta tutmak ve beğendirmek için epey çaba sarf edilecek.

Yapımcılar uzun bir süre yeni Unreal Tournament oyunu yapmayacaklarını belirtiyor ve zaten oyunun gidebileceği son noktaya geldiğini belirtiyorlar. Bu konuda oldukça iddialılar. Gerek açıklanan yeniliklere, gerekse eski oyunlara bakarak bunu başaracaklarını düşünmek hiç de yanlış olmaz. 2004 yılının başında, elektronik sporun öncülerinden birisi daha da gelişmiş olarak geri dönecek.

M. İberia Aydın



Üstüme geliyor bu tekerler!

Dile kolay, bu hafta dergiyle birlikte CD de 20 haftalık oldu. Biz denedik, 20 tane CD'yi yan yana koyunca çok pratik bir icat elde edilemiyor ama önceden icat edilmiş bazı cihazları kullanarak müthiş bir güce sahip olabiliyorlar. Üstünüze üstünüze gelmiyorlar o zaman



Lords of Everquest

Everquest'in oyuncu sayısı 400 bini aştı. İşte bundandır ki Sony Online, Everquest markasını RTS türüyle birleştirmeyi denedi. Warcraft III'e rakip olarak gösterilen Lords of EQ demosunu her oyunsever oynamalı.

Uru: Ages Beyond Myst

Etkileyici bir senaryosu ve bir o kadar da güzel grafikleri olan Uru'da tek başınıza büyük maceralara atılıp Uru dünyasını keşfederken bir yandan da oyunun sırlarını çözmeye çalışıyorsunuz.

Railroad Tycoon III

Trenler ile ilgileniyorsanız kaçırmamanız gereken bir oyun. RT3'de demir ağlarınızı kurup demir yollarınızı stratejik şekilde şehirlere ulaştırarak diğer demiryolu şirketleri ile büyük bir rekabete giriyorsunuz.

CD'nizin autorun'u başlatmaması durumunda: 'Bilgisayarım'dan CD sürücünüze, buradan da "Demo" klasörüne girin ve istediğiniz demonun olduğu klasöre giderek dosyayı çalıştırın. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamer.org'a yazın.

Reactor

Reactor, Tetris'i 4 farklı açıdan oynamak gibi değişik bir fikirle geliyor. Oyunda 4 kat daha fazla düşünerek oynamak zorundasınız.

Soldat

Şayet 3-4 kişi ile oynama şansına sahipseniz ya da internet üzerinden denemek isterseniz sizi feci halde bilgisayara bağliyacık bir oyun.

Secret Weapons Over Normandy

2. Dünya Savaşı sırasında bir pilotu oynamak isterseniz grafikleri ve oynanış tarzı açısından gayet keyifli olan SWON'u denemelisiniz. Fikir değilse de oyun orijinal.

araç

NVidia Detonator 52.16 Sürücülerini
Sound Blaster Live Sürücülerini
Any DVD 3.2.0.1
Clone CD 4.3.1.9
Total Commander 6.0

ScreenShots

Carve
Falcon 4.0 Gold
NFL Street
Perimeter
Racing Evolution
World of Warcraft
Armed & Dangerous
Dronez
Red Alert 2
SSX 3
Star Trek Armada 2
Tomb Raider Movie

video

Baldur's Gate:

Dark Alliance 2

RPG severlerin gönlünde taht kurmuş olan serinin oyun konsolları için üretilen modeli Dark Alliance 2 ilk oyununun yakaladığı başarıdan sonra bizleri konsollarda Diablo tadı yakalamaya çağırıyor.

FireStarter

FireStarter'da yenilik nedir diye soracak olursanız tek bir şey söyleyebiliriz. O da savaşıkça kazandığınız deneyim ile karakterinizi geliştirme şansı. Experience sistemi yeni yeni FPS'lere girmeye başladı ve sizi gerçekten oyuna daha çok bağımlı kılıyor.

Kingdom Under Fire: The Crusaders

Bir Xbox oyunu olan Kingdom Under Fire hakkında fazla bilgimiz olmasa da video her şeyi açıkça anlatıyor. Özellikle karakter detayları gerçekten aşırı güzel bir görsel çeşitlilik sunuyor. Oyunun 200 adet karakteri bir ekrana sığdırabilecek kadar rahat ve akıcı grafiklere sahip olacağı iddia ediliyor.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

SWG Türkiye'de Avaturk tarafından satılmaya başlandı. Oyunun devasa online oyun olduğunu ve aylık bir ücret karşılığında oynandığını da hatırlatalım. Geriye sanırım videoyu izlemek kaldı değil mi? Buyrun bakalım...

İncelemeler

RAKAMLARIN DİLİ

100 - 85: Kolay kolay her oyuncu kismet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84 - 70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69 - 50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49 - 30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmi duduğumuz anda koşarak uzaklaştığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.



Prince of Persia: Sands of Time S.10

Kum hakkında...

Haftanın oyunu hiç kuşkusuz Prince of Persia: The Sands of Time. Hatta oyun sadece son bir haftanın değil, daha öncesinin de hitiydi ProGamer sokaklarında (evet 20 sayı olduk ya, ofisi büyüttük, kendimize sokakları falan olan bir kasaba kiraladık). Sokaktaki yazara “hangi oyun” diye sorduğumuzda aldığımız cevap hep Sands of Time oluyordu. Neyse, haftanın oyunu bu olunca ve herkes bu oyuna sarılınca haftanın konusu da zaman, onu durdurmak, geriye sarmak gibi fantazyalar çevresinde şekillendi. Ama zamanın kumları olmadan hiçbir şey yapılamayacağına karar verdik.

Kum, kurgu dünyasının sevdiği bir metafor. Ama ilginç şekilde yine çok kullanılan “ay ışığı”, “duman”, “pas” gibi kurgu oyuncu kelime aksine hiç de tükenmeyen, yıpranmayan ve ilginç şekilde hep saygı duyduğumuz kurgucuların kullandığı bir malzeme. İlk akla gelen örnek hiç şüphesiz Borges’in Kum Kitabı. Burada anlatmaya satırların yetmeyeceği, hayal gücünün nelere kâdir olduğunu görmek için mutlaka okunması gereken çok özel bir kitaptır bu. Sonra Sandman var. Uykusuz çocukların gözlerine çapaklar serpiştiren Dream’in ve 6 kardeşinin masal mı, rüya mı, büyü mü, yoksa hepsi birden mi bilinemez yaşamlarından ve dünyalarından çıkan bir çizgi roman Sandman. Çizgi roman satan herhangi bir dükkana girdiğinizde gözünüze dokunmadan yanından geçip gitmenize izin vermez, istemeseniz de sizi bulacaktır o.

Ya kumdan kaleler, kum saatleri, sadece zerrelerden ibaret kum tepeleri?



The Simpsons: Hit & Run S.14



LotR: War of the Ring S.16



MIG: Battlegrounds S.18

PRINCE OF PERSIA

THE SANDS OF TIME

TÜR: Aksiyon ÜRETİCİ: UbiSoft DAĞITIMCI: UbiSoft www.princeofpersiagame.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32MB ekran kartı, 1.4 GB hard disk alanı

Bir varmış bir
yokmuş.

Çok eski zamanlarda,
kadim bir uygarlığın
aşık olduğu prenses için
ölmeye hazır bir prensi
varmış. İnsanlar bu kahra-
manlığa öyle hayran
olmuşlar ki, prensin hikayesi
bir efsaneye dönüşmüş,
adı da Sands of Time olmuş...



Bu sadece başlangıç. Prensimizin oyun boyunca her türlü akrobasi numarasını sergiliyor. Ne de olsa o kıdemli bir platform oyunu karakteri.

Programcılar şu Serkan'ı haksız çıkartalım da ne olursa olsun diyorlar, artık bundan eminim.

Bir yerde UOPD (Uluslararası Oyun Programcıları Derneği) bir toplantı yapıyor. Bakıyorlar ki ben bir oyunu çok beğendim ve onu klasiklerin arasına sokmaya çalışıyorum, çat... Hemen yeni bir tane ve öncekinden birkaç kat daha güzel bir oyunu piyasaya çıkartıyorlar. Gerçi ben yorumlarımı yaparken "Daha sene bitmedi, bir de Prince'i görelim" gibi politik konuşmalar yapmış olmama rağmen aslında bu sene Max Payne'den daha iyi bir oyun çıkabileceğini zannetmiyordum. Ama işte UbiSoft elinden geleni ardına koymadı ve karşımıza gözlerimize inanmadığımız, oynamaktan kendimizi alamadığımız bir oyun çıkarttı.

Umarım herkesin yanılgıları da benimki gibi olur. Nitekim, yanıldım da ne oldu? Son 8 günümü bilgisayar karşısında geçirdim ve bilim-sosyal ilişkilerim aksadı. Ama olsun. Yatağıma yattığımda mutlu bir şekilde bir puz-

zle'ı daha çözmenin rahatlığıyla uykuya daldım.

Eski günler

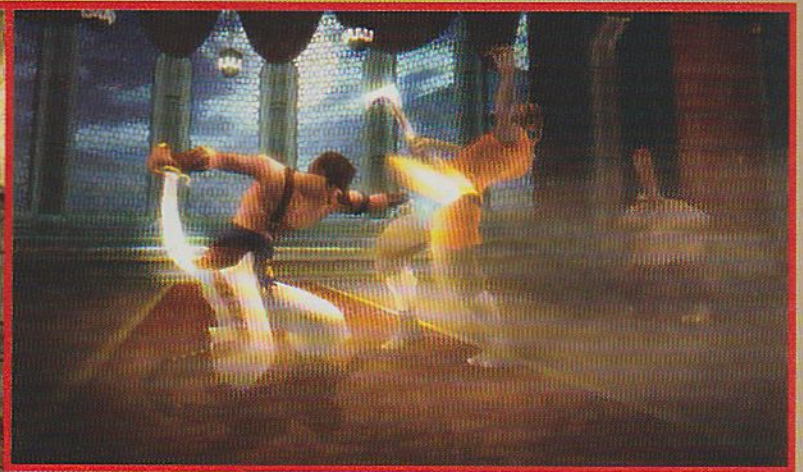
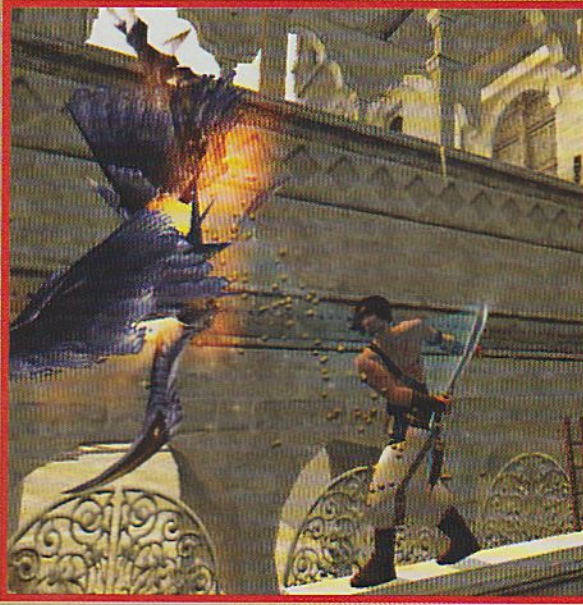
Peki nedir Prince of Persia? Okuyanların arasında eminim ki bu serinin ilk oyununu oynamamış olan vardır. Gerçi Pacman kadar eski bir oyun değil ama yine de ben ilkini bundan takriben 14 sene önce oynamıştım (anneeee... çok olmuş). Geriye dönüp baktığımızda zamanın ne kadar da çabuk geçtiği daha kolay anlaşılıyor, değil mi? O zamanki bilgisayarım şu anki cep telefonumdan daha güçsüz olsa da o zamanlar en kuvvetli makine olan 286'ya sahiptim. Ve bu oyunu sürekli olarak oynuyordum. Konu oldukça basitti. Siz prensiniz. Bir prenses vardı. Kötü kalpli Vezir Jaffar kızı bir kuleye hapsedmişti ve eğer siz ona 1 saat içinde yetişemezseniz prenses ölecekti. Vezir sizi de en uzak zindana atmıştı ki oradan zamanında çıkamayın. Ancak siz bu oyunun piri olarak çeşitli ekranlardaki bulmacaları çözüyor ve sevgili adı olmayan prensesinize ulaşıyordunuz. Yol boyunca karşınıza gerek Vezir'in

adamları (madem gelemeyeceğine inaniyorsun neden adamlarını yolluyorsun ama değil mi?) gerekse iskeletler saldırıyordu.

Her neyse bu başarılı oyundan sonra ikinci Prince çıktı. Bunun grafikleri daha güzeldi. Konu ise bu sefer kıyafet giyebilen prensin (ilk oyunda uzun paçalı bir donu vardı) çeşitli maceralardan sonra yine prensesi kurtarmaktı. Ardından, bundan dört sene önce üçüncü oyun çıktı. O zaman çok moda olan 3D oyunlardan biri olduğunu belirtircesine adı "Prince of Persia 3D" idi. Ve oynamış olanlar bilirler ki serinin en kötü oyunuydu. Tek yaptığınız karşınıza çıkan adamları öldürmek ve gizli yerlerdeki düğmelere basarak kapıları açmaktı. Amacınız ise bahsedilmeye değmeyecek kadar önemsizdi. Her neyse sonra aradan çok uzun bir zaman geçti ve geçtiğimiz haftalarda yeni Prince of Persia karşımıza çıktı.

Ahir zamanlar

Sands of Time, hiç şüphesiz serinin en iyi oyunu. Bazen eski oyunları sevenler, yenilerine



Bu ekran görüntülerine bakıp da oyunu baştan sona soluksuz aksiyon yüklü sanmayın... Bunlar dikkat çekmek için.

bunun farkında olan hain Vezir

öğreniyorsunuz.

burun kıvırlar. Ancak bence bu sefer hem bit pazarına nur yağdırmak isteyenler hem de yeni özellik arayanlar çok mutlu oldular. Çünkü hem eski oyunlardaki güzel tuzaklar var, hem dövüş sahneleri çok daha güzel, hem de birçok yeni özellik oyuna eklenmiş. Daha sonra bütün bu özelliklere göz atacağız.

Bir aksiyon oyununda konu gerçekten çok önemlidir. Yani evet siz aksiyona kendinizi kapırdıktan sonra konuya daha az dikkat edersiniz ve programcılar da bunu kullanarak konu üzerine pek düşünmezler. Ama düşünülmüş olanlar diğerlerinden hep öndedir. İşte Sands of Time bunun en büyük kanıtı. Eğer konusu iyi kotarılmamış olsaydı muhtemelen sadece güzel bir aksiyon oyunu olacaktı. Bence klasiklerin arasına girmiş olmasının en büyük nedeni

konusudur.

Oyun, genç prens ve babasının bir tepe üzerinde durduğu bir sahneyle açılıyor. İran'dan gelmişlerdir ve Mihrace'nin hazinesinin peşindedirler. Genç prens babasına kendisini kanıtlamak için içeriden bir hazine alacaktır. Sultan ise Hindistan'a gidecektir ve oranın sultanına güzel bir hediye vermek istemektedir. Vezir Jaffar (gerçi oyunda adı geçmiyor ama) ise veremdir ve Sultan'dan içeriden istediği bir hazineyi almak için izin ister.

Prensimiz içeri girer ve kısa bir tanıtım turundan sonra (bir nevi tutorial) en değerli iki hazineyi de bulur. Bunlardan bir tanesi "Dagger of Time" dir, diğeri ise büyük bir kum saati olan "Sands of Time". Jaffar bu iki hazineyi de kaptırmıştır ve para ile yetinmek zorunda kalır. Ancak kefenin cebi yoktur ve

kafasında bir plan kurar. Hazineser saraya getirildiğinde Hindistan Sultan'ı çok mutlu olur zira koskocaman bir kum saati ona hediye edilmiştir. Büyü olayından hiç anlamayan Sultan "Aaa, renkleri ne kadar da güzel" demekle yetinir.

Burada Vezir devreye girer ve "Prens'teki hançeri kum saatine bir soksak var ya esas o zaman görün siz renkleri" der. Kölelerin arasındaki bir kız hariç kimse buradaki hainliği anlamamıştır. Velhasıl sonunda Prens saate hançeri sokar ve kumlar yere dökülmeye başlar. Sarayda kumların değdiği herkes bir canavara dönüşür. Sadece zamanında kaçabilen kıza hançerin sahibi olan Prens'e ve büyüyle kendini koruyan Vezir'e bir şey olmamıştır. Hikayenin bundan sonrası oyunla beraber ilerliyor. Yani siz bölüm geçtikçe hikayenin bir parçasını daha

Konu kadar oynanış da keza...

Programcılar bir kez daha taktir ettiğim yer de işte burası. Sands of Time oynanış olarak gördüğüm en rahat ve en güzel gözüken oyunlardan bir tanesi. Oyun o kadar güzel ilerliyor ki siz farkına varmadan aslında zor görünen hareketleri kolaylıkla yapabilecek duruma geliyorsunuz. Hareketleri sınırlayabilecek tek şey sizin hayal gücünüz. Prens düz duvarda yürüyebiliyor, inanılmaz mesafelere tırmanabiliyor, ince yüzeylerin üzerinde dengede kalabiliyor, bir çubuktan diğerine parade atarak zıplayabiliyor ya da duvardan zıplayarak adamların üzerinden geçiyor ve bu arada kılıçla vurabiliyor. Ve bunlar sadece yapabileceklerinin bir kısmı. Yani gören de onu Prens değil Çin akrobasi takımı zanner.

Dedikodular

2003 yılı sona yaklaşırken arkadaş ortamlarında yeni yıl için bazı dedikodular var.

Bunları sizinle paylaşmak istiyorum.

1- Lord of the Rings: Return of the King'de Aragorn değil Frodo Kral oluyormuş. Ayrıca Frodo'da bir kralda olması gereken her şey mevcut. Kasıntı değil, boyu da ufak. Zira poposu yere yakın olandan korkmak lazım.

2- Manowar konsere gelmiş ama aynı gün bomba pat-

ladığı için kimse konsere gitmemiş. Biz de onları adam sanmıştık. O kadar dinledik ettik. Hüzünlüyüz. Bunu belirtmek için bütün metalciler siyah giyineceğiz.

3- Serpil Hanım gelecek sene yirmi yaşına girecekmiş. Yorumsuz...

4- Bizim de bir konsol köşemiz olacaktı. Artık oyunları hem PC'de hem de PS2'de inceleyebilecektikmiş. Mutluyuz gururluyuz.

Belli ki oyunun programcıları bundan yaklaşık iki sene önce çıkmış olan ICO'yu da çok incelemişler. PS2 oynayanlar bilirler. Onda da kahraman bir çocuk ve onun arkadaşı olan bir kızın hikayesi vardı. Sands of Time'da Prens hikayenin bir yerinden sonra o köle kılığında ki kızla buluşuyor ve birçok bulmacayı beraber çözüyorlar.

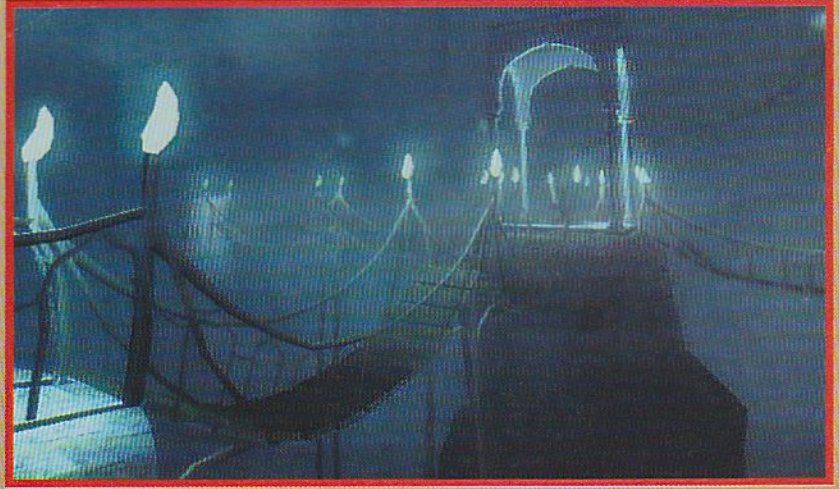
Bence Prens'in karakterini bilerek ve isteyerek Örümcek Adam'a benzetmek istemişler. İki karakter de duvarlarda akrobatik hareketler yapabiliyor. İki karakter de aklıyla öne çıkıyor. Daha da önemlisi iki karakter de şizofren. Prens oyun boyunca özellikle kızla tanıştıktan sonra kendi kendine çok fazla konuşmaya başlıyor. Hem de konuşmalar, "Sen koskoca bir prensin, şimdi elin kızına kaptırın dizginleri, sen şuraya git ben buraya diye konuşup duruyor. Gerçi en azından senin gibi kendi kendine konuşmuyordur" türünden.

Şimdi, gelelim oyunun ana olayına. Konuyu ve teknik özellikleri bir kenara bırakırsak oyunun ana noktası Prens'in elindeki hançer. Adı "Dagger of Time" olan bir silah ne yapar? Tabii ki zamanla oynar. Öyle ki prens istediği anda zamanı geri alabiliyor ya da hançerin tek bir hareketiyle vurduğu adamı zaman içinde dondurabiliyor. Bu da yetmiyormuş gibi oyunun ilerleyen bölümlerinde kendisi dışında herkes için zamanı dondurabiliyor. Tabii ki hançerin tek

olayı bu değil. Hançer zamanın kumlarını kendisine çekip toplayabiliyor. Hatta üzerinize saldıran yarı kum yarı insan canavarları öldürmenin başka bir yolu yok. Adamları yere düşürene kadar dövüp hançeri saplamazsanız düşmanlar yeniden ayağa kalkıyor.

Oyunda yaptığınız dövüşlerden konu açılmışken bir şeyi daha söylemeden geçmeyelim. Düşmanlar sadece belli bölgelerde karşınıza çıkıyor. Dolayısıyla sürekli dayak atmıyorsunuz. Ancak bu sahneler oyunda oldukça zor tasarlanmış. Savaş sahneleri yeterince zorlayıcı. Ayrıca oyunda zorluk ayarı olmadığı için de uğraşarak sahneleri baştan oynayarak geçmek durumundasınız.

Sands of Time genel olarak bakıldığında çok güzel bir oyun. Oyunu güzel yapan şeyler bütün bunların yanında detaylar tabii ki. Örnek vermek gerekirse yeni Prince of Persia tam bir gün içinde geçiyor. Yani oyunda ilerledikçe yeni günün sabahı yaklaşıyor. Maceraların arasında dolaşırken bir bakıyorsunuz ki akşam olmak üzere. Ayrıca zaman içinde Prens'imizin üzerindeki kıyafetler parçalanıyor. Oyunun başında tertemiz



Oyunun zaman zaman puslanan atmosferi grafiklerle birlikte sizin de erimenize neden olabilir.

kıyafetler içinde karşımıza çıkan isimsiz kahramanımız sonuna doğru üzerindeki paçavra olmuş şekilde ortalıkta sürünüyor. Bu kendisi için hoş bir durum olmasa da biz son derece memnunuz.

Ufak detaylara bir örnek de şu: Oyunun bir yerinde ilk Prince of Persia'nın ilk bölümünü yeni grafiklerle oynayabiliyoruz. Bu oldukça hoş bir his yarattı bende.

Bir konsol bir PC

Şimdi gelelim oyunun teknik özelliklerine. Yine gazetecilik damarım kabarmış olacak ki oyunu iki ortamda da oynadım. Ve sizlere gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki grafik konusunda PC oldukça geri kalmış. Yani ne kadar muhteşem bir sisteminiz olursa olsun, ışık efektleri PS2'deki kadar gerçekçi olmuyor. Ayrıca PC'de sürekli olan ve bir türlü çözülemeyen modellerin birbirine girmesi sorunu var. Ubi Soft bundan önce Splinter Cell oyununda bu grafik motorunu kullanmıştı ve kabul etmek gerekiyor ki bu oyundan daha iyi uyarlanmıştı. Yine de oynanmayacak gibi değil. Eğer daha önce oyunu PS2'de görmediyseniz aradaki fark anlaşılabilir bile.

Son söz...

Son sözü yine programcılara

söylemek istiyorum. Arkadaşlar, yapan var yapamayan var. Bu kadar güzel oyunları yapmadan önce piyasaya bir bakın. Baktınız ki böyle grafikler başka hiçbir oyunda yok, siz de kullanmayın, ayıp. Ayrıca ilk oyunu yapan Jordan Mechner'e de bir çift sözüm var. Beyefendi, ilk oyunu yaparken kardeşinize pijama giydirip motion capture olayını yarattınız. Bu oyundaki capture'ları yaparken kimleri giydirdiniz merak ediyoruz. Bu ve bunun gibi sorulardan ziyade söylemek istediğim şey bu oyunun çok güzel olduğu. Anlatılmayacak oynanacak kadar güzel bir oyun kendisi. İlk anından son anına kadar konusıyla, bulmacalarıyla ve aksiyon sahneleriyle sizi kendine kilitleyecek. Bu oyunu kaçırmayın. Eminiz ki başında saatlerinizi geçireceksiniz.

Serkan Ayan



PRO PUAN

- ✓ Konusu, senaryosu, grafikleri, müzikleri... Aklıma gelen tüm teknik özellikler mükemmel
- ✗ Oyun hakkında düşünebildiğim tek negatif taraf, kısa olması. Oyun süresi 8-9 saat civarında

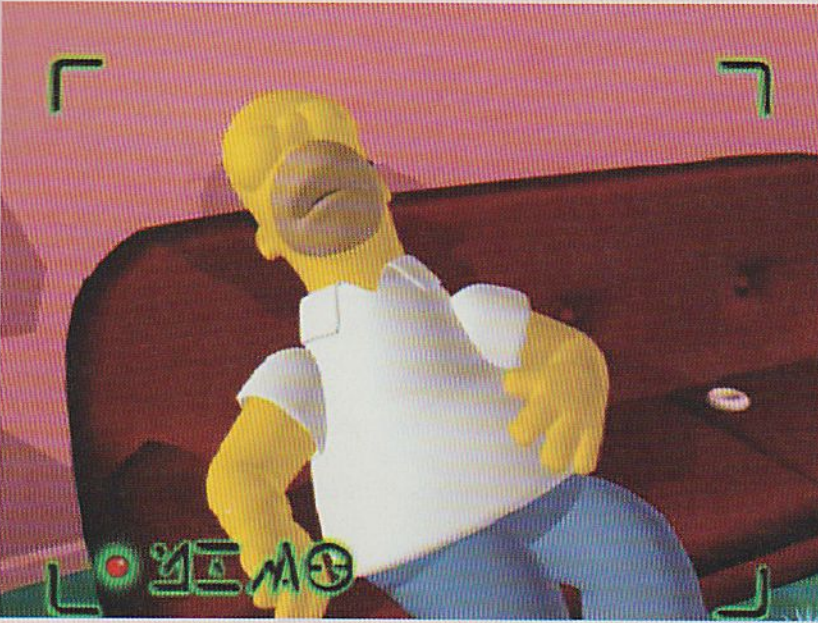
Bu sene oynadığım en güzel oyunlardan. Yılın bitmesine iki hafta kaldı, bir defa daha şaşırtamazlar herhalde.

95

The Simpsons: Hit & Run

TÜR: Aksiyon / Yarış ÜRETİCİ: Vivendi Universal DAĞITIMCI: Vivendi Universal www.vugames.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 700 MHz işlemci, 192 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 700 MB hard disk alanı

Simpson'lar kafaları kadar arılarla cebelleşiyor. Her şey Springfield için



Simpson'lar, çoğumuzun yıllardır benimsemiş olduğu bir aile. Evde çok kez vaktimizi nasıl öldüreceğimizi düşünürken televizyondan yükselen bir ses, keyifli ve komik dakikalarla yardıma koşardı ve halen koşmakta. Hitap ettiği kitle kuşkusuz çok büyük ve geniş. Nedeni ise pek de normal bir çizgifilm olmaması. Yani kim patlamak üzere olan bir bombayı biralari kurtarmak için birden dolaptan çıkarıp fırına atmaya cesaret eder ki? Tabii ki Homer...

The Simpsons bu sefer aksiyon, platform ve yarış karışımı bir oyunla karşımıza çıkıyor. Radical Entertainment'ın geliştirdiği oyun, 7 bölümden oluşuyor ve 56 görev ile çeşitli yan yarışlar içeriyor.

Hit&Run'da bürünebildiğiniz beş ayrı karakter var:

Homer, Lisa, Bart, Marge ve Apu. İlk adamımız tabii ki ailenin babası olan Homer Simpson. Uykusundan uyandığında karşısında kafası kadar, mekanik ve kameralı bir arı görünce kahramanımız çok şaşırıyor ve "en iyisi şunu bir araştırayım" diyerek sizi de bir görev yığınının içinde bırakıyor. Hele bir de haberlerde çıkan siyah, uydulu kamyoneti evinin önünde görünce işler iyice kızışıyor ve tüm aile seferberlik ilan edip görevden göreve koşmaya hazır hale geliyor. Her şey Springfield için.

Tüm şehir arkanızda Springfield, oyunda her şeyiyle gözler önüne serilmiş. Çizgi dizideki tüm karakterler oyunda da mevcut. Polis şefi olan Wiggum'dan kötü espriler yapan

kaptana kadar herkes orada. Şehrin her köşesi oyunda mükemmel şekilde bir araya getirilmiş. Örneğin Şişko Tom'un kulübü, Moe'nun barının hemen bir alt sokağında bulunuyor. Ya da Krusty Burger'le çizgiroman dükkanı karşı karşıya kalıyor. Fakat ne yazık ki Hit&Run'da Springfield insanları çok çıkarıcı, karşılıksız hiçbir şey yok. Ve görevler de

herkesin birbirinden istediklerinden ibaret. Ama içerikleri bazen haddinden fazla saçma olabiliyor. Mesela okul müdürü Skinner'ın çamaşırlarını şehirde deli gibi hız yaparak bulmak ya da Marge'ın yalvarışlarına rağmen aç ayı oynamaz şeklinde tatlı isteyen polis şefi Wiggum'a her yer kapalıyken tatlı bulmak, çekilmez hale gelebiliyor.

Görevler çeşitli arabalarla yerine getiriliyor. Oyunda ilerledikçe sizi birbirinden değişik ve cazip vasıta seçenekleri bekliyor. Öte yandan şehirdeki nerdeyse tüm arabaları çalmanız mümkün, Çünkü görevin tam ortasında arabanız patlarsa ve yanınızda telefon kulübesi yoksa tek çareniz çalmak. Telefon kulübesi iyi ki var diyorsunuz, çünkü onlar olmadan şehrin herhangi bir yerine vası-

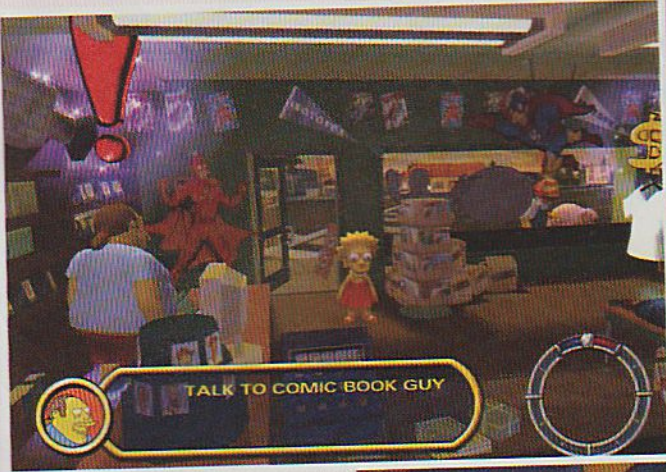
talarınızdan birini seçerek bulunduğunuz bölgeye çağırmadığınızda görevi geçmeniz olanak dışı. Arabaların yol tutuşu gayet iyi ve özellikleri farklı.

Aile bireylerinin otomobilleri de ayrı ayrı. Mesela Bart, jet ve kızak karışımı beyaz bir araca sahip. Evin kızı Lisa ise üstü açık morumsu ve görüldüğünden daha hızlı giden bir araba kullanıyor (dar sokaklarda el freni kullanın, hem zevkli hem de polislerden kaçmanın kolay bir yolu). Bunun dışında Otto'dan satın alacağınız bir okul otobüsünü deftere ekleyip lazım olduğunda (her sokakta nerdeyse 6 tane bulunan) telefon kulübelerinden çağırtmanız mümkün.

Oyunda bir şeyler satın almak için (coin şeklindeki) paraları toplamanız gerekiyor. Ama nasıl? Sağa sola, direklere, telefon kulübelerine, tabelalara hatta masalara bile çarparak para toplamak mümkün. Arada bir aracınızdan çıkıp atlayıp zıplamanız ve tekmeler atmanız da gerekebiliyor. Buzz-cola kutucuklarını ya da dolaplarını tekmeleyip paraları toplamak sizi kurtarabiliyor. Gerçi yolda giderken ne kadar çok oraya buraya çarparsanız birer ikişer toplayabilirsiniz ama bazen para için epey bir dolaşmak gerekiyor.

Ez ve yoket!

Radar ve yol üzerinde beliren fosforlu yeşil yön çizgileri



oyunu büyük çapta kolaylaştırıyor. Bazen de arabaları çarpa çarpa yok etmek şeklinde görevler çıkıyor (carmageddon style). Bu yüzden Bart sağlam ve ağır bir araba bulmak zorunda, çünkü hafif arabalar çarpınca zarar vermiyor. Hızlı arabalar en çok yarışlarda gerekli ki rakibinizi kolayca geride bırakabilirsiniz. Bir de bazı maddeler kendiliğinden düşmediği için takip ettiğiniz aracın kış tarafına vurarak düşmesini sağlayıp maddeleri edinebiliyorsunuz. Ama en yorucu görevler çok sayıda ve absürd yerlerde olan nesnelere (30 maymun, 18 ketçap gibi) bulup toplamak. Ama gözünüz korkmasın, oyun kontrolleri açısından çok rahat. Bir iki bölüm oynadıktan sonra aşına olup istediğiniz gibi hareket edebilirsiniz.

Simpson'ların görünüşüne el atayım diyorsanız mümkün oldukça para toplamalısınız,



Homer para saçıyor, ama kendine neler alacağını da biliyoruz.



Marge Bart'a "git para topla da kendine temiz bişeler al" diye görev verir

ancak bu şekilde kıyafetlerini değiştirebilirsiniz. Bölüm atladıkça gazetede ki manşetleri okuyabiliyorsunuz (çoğunlukla Simpson'lar, arada bir de Mr. Burns manşette).

Karakter modellemeleri çok iyi, fakat sürekli aynı cümleleri sarf etmeleri ya da şarkıları söylemeleri monotonluk yaratıyor ve ilk başta çok hoşunuza gitse de sonra çekilmez bir hal alıyor. Öte yandan müzikleri çizgi filmlere bağlı kalarak aynı tempoda gidiyor ve bölüme ya da hareketliliğe göre değişkenlik gösteriyor.

Göbeğini sıvazla

Grafiklerin de PC için şaşırtıcı derecede başarılı olduğunu söyleyebilirim. Daha konsolda

oynamadığım için karşılaştırma yapamıyorum ama anlaşılabilir konsoldakinden çok farklı değil. Üç boyutlu olduğunu belirtmeme gerek yok tabii. Hareketler mükemmel, koşu hızı ya da geri vitese takarken yan koltuğa ellerini atıp arka camdan bakmaları bile iyi bir ayrıntı. Ama oyundaki kamera görüntüleri çok da verimli değil, çünkü açmaları ayarlamak bizim haddimize bırakılmamış. Duvar diplerinde kamera kendisini kaybedip karakterimizi göstermediği için nereye gideceğimizi bilemiyoruz. Bu da genellikle para ve zaman kaybı demek oluyor.

Bölüm aralarında ya da oyun içerisinde action tuşunu kullandığınız zaman çeşitli demolar seyrimize giriyor (sol klik). Tüm bölümlerin canına okuduğunuzda ise sizi sürpriz bir video bekliyor. Bu arada çeşitli malzemeleri toplamak zor olabiliyor, çünkü binaların tepelerinde buldukları için ancak aracınızı duvara yaklaştırıp arabanın üzerine çıktığınız zaman yukarı zıplayabilirsiniz, bu da işe yaramıyorsa binanın çevresindeki havalandırmaları kullanarak daha yükseğe sıçrayabilirsiniz.

Oyunda polisin gözüne sokarak birisini ezdiyseniz ya da bir yerlere çarptıysanız oyuna adını veren "vur-kaç" bölümü devreye girerek suçlu polis kovalamacası başlıyor. (Bu arada ezdiğiniz kişi ölmüyor, sadece size küfür edebilir ya da hep aynı kişilere denk gelirsiniz "bıktım bunun olmasından" tarzı cümleler duyabilirsiniz.)

Hit&Run için Simpsons hayranlarına özel, biçilmiş kafftan diyebiliriz. Eğlenceye yeterince doyuyorsunuz ve onları kontrol edebilme hissi insanın hoşuna gidiyor. Ayrıca bu oyun Simpson'larla hiç ilgisi olmayan bir insanı bile cezbedip saatlerce kendisini oynatabilecek bir oyun.

Volkan Akaalp

PRO PUAN

✓ Beklenenden daha iyi çıkan grafikler, çizgi filmden sapmaması, fazla sayıda araç seçeneği ve basit kontrolleri

✗ Tekrarlanan sesler, kamera açıları, müziklerin yeterli olmayışı

Springfield'i, Simpson'ları, arabaları ve atlayıp zıplamayı seviyorsanız daha ne duruyorsunuz? Helva alsanız.

78

The Lord of the Rings: War of the Ring

TÜR: Strateji ÜRETİCİ: Liquid Entertainment DAĞITIMCI: Vivendi www.lotr.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 800 MHz işlemci, 256 MB RAM, 32 MB ekran kartı, 2 GB hard disk alanı

Herhangi bir real-time strateji oyunu. Ama dur, bu Orta Dünya'da geçiyormuş. Ha, hemen yüceltelim öyleyse...

An itibarı ile Lord of the Rings serisinin son filmi Return of the King'in gösterime girmesine hâlâ bir hafta var. Ama sadece sinemada değil, oyun dünyasında da üçüncü LOTR çılgınlığı epey zamandır sürüyor. Ama bu son. Bu oyunu da yazalım, sonra son filmi de görelim, üstüne biraz da "kitapta söyleydi, filmde niye böyle" konulu standart münazaralarımızı yürütelim, bu konuyu kapatacağız. Eski güzel günlerdeki gibi Lord of the Rings dendiğinde bir filmi ya da bir oyunu değil, kitabın kendisini hatırlayacağız rahat rahat...

War of the Ring, hikayesi Tolkien'in yarattığı Orta Dünya'ya dayalı oyunlar arasında ilk (ve şimdilik tek) real-time strateji oyunu. Açıkçası oyun henüz çıkıp gelmeden önce bende epey merak uyandırmıştı. Çünkü kitabın hikayesinden bir RTS'ye aktarılabilir tonla malzeme vardı ve hepsi yerli

yerinde kullanılırsa ortaya çok özel bir oyun çıkabilirdi. Ama olmadı, War of the Ring çok özel bir oyun olma şansını niyeyse tepti.

Öncelikle, oyunun yarattığı genel hissiyat, sizi bilmem ama benim beklentilerimin çok uzagında. İlk bölümden başlayalım hemen... Oyunumuz Gimli, Boromir ve Legolas'ın Yüzük Kardeşliği'ne katılmak için Rivendell'e yaptıkları yolculuğu anlatıyor (kötü tarafı seçerseniz de, bu kez Sauron'un ordularının Minas Tirith'i kuşatmaya hazırlanma aşamasından başlıyoruz). Fakat daha en başından bir Warcraft III taklidinin içine düştüğünüzden şüphe edebilirsiniz. Zira göreviniz bir adet Gimli önderliğinde, bir grup



cücenin standart olarak kendilerine küçük bir kamp kurup, bir miktar kaynak toplaması ve yeni savaççı cüceler üretmesi, yeterli sayıya ulaşıncaya da gidip bir ork kampını basmasından ibaret. Nedir bu? Birimlerin, binaların ve kaynakların isimlerini değiştirin, mekana hiç dokunmayın (çünkü zaten ortalama bir fantastik ortam), elde ettiğiniz şey herhangi bir RTS olacaktır. Bu durum insanı (hele de bir LotR oyunu oynamak üzere bilgisayar karşısına geçmiş hevesli bir oyuncuyu) derhal oyundan soğutmaya yarayacak bir şey. Ama ille de Orta Dünya, ille de gerçek karakterler diye tutturamayacaksanız buyurun devam edelim...

İyi grafik nedir?

Yukarıdaki paragrafın çok da insani olmayan ve kendinizi fazla vormadan nasıl para kazanılır

sorusuna da cevap olabilecek bir açıklaması var ama biz bunu, beklentilerimizi ve Liquid Entertainment'ı aynı pakete koyup allaha havale edelim, yazıya devam edelim. WotR'de ilk göze çarpan, grafiklerin kalitesi ve oyunun atmosferine olan etkisi. Oyunda Liquid'in eski şaheseri Battle Realms'ın motorunun kullanılmış olmasına sevinsek mi üzülsük mi bilemedik. Ashında kalabalık savaş sahneleri hariç oyundaki görsel kalite son derece yüksek ama Orta Dünya'nın sisli, karanlık, kötülük kokan topraklarında bile neredeyse çizgiform havası esenen, pastel renklerle, yuvarlak, rahatlatıcı çizgilerle bezeli bu görüntüler zaman zaman oyunda zaten kit olan atmosferin hepten yitip gitmesine sebep oluyor. Yine de Sauron'un pis orklarını değil de iyi tarafı oynarken



grafiklerin gözünüze batacağını sanmam, hatta aksine olumlu bir etkisi olacaktır.

War of the Ring'in oynanış konusunda söyleyebileceğimizi, herhangi bir RTS için yapacağımız yorumlardan çok da farklı değil. Aynen Warcraft'taki gibi ırkınızın elverdiği savaşçı birimleri üretip salıyorsunuz düşmanın üstüne. Bu noktada oyunun beğendiğim tarafı görevlerin çok da tekdüze olmaması. Tabii ki sizden istenenler daha önce gördüklerimizden çok da farklı değil. Yani yine bir üssü yok etmeniz, haritada belli bir noktaya ulaşip orayı korumanız, üssünüzü kurup belli bir şeyi üretmeniz gibi tanıdık görevler verilecek ama bunların oyun içindeki sıralaması sıkılmanızı önleyecek kadar iyi yapılmış.

"Alternatif" diyebileceğimiz görevlerin yanı sıra oynanış renklediren bir başka unsur da az önce bahsettiğim gibi hem iyi hem de kötü tarafı oynayabiliyor olmanız. Artık içini dışını bildiğimiz Yüzük Kardeşliği'nin yanı sıra şimdiye kadar yok edilme yöntemleri dışında hiçbir şeyleriyle ilgilenmediğimiz, bir masanın etrafına oturup iki saat konuşmuşluğumuz olmayan Sauron ve ordusuyla aynı tarafta oynayabilmek bence oyunun en eğlenceli tarafı. Üstelik iyi tarafı seçtiğinizde oyunun fazla kolay, yapay zekânın tek kelimeyle eblek olduğu düşünülürse, biraz heyecan yaşamak için ille de kötü taraf olmanızı öneririm.



Bunun bir Warcraft olmadığını kim söyleyebilir ki? Yoksa aslında zaten tüm real-time strateji oyunları Kara Murat mı?

Gondor'un süvarileri acımasızca üstünüze gelmeye başladığında orklarınızın kalın derilerinin epey telleyeceğine eminim.

Zekâ mı dediniz...

Yeri gelmişken yapay zekâ konusundaki şikayetlerimi de sıralayayım. Tamam, yukarıda oyunu heyecanlı hale getirmek istiyorsanız kötü taraf olun dedim ama bizi böyle cinliklere girişmek zorunda bırakmadan önce oyunun daha dengeli bir yapay zekâ sunabiliyor olması gerekiyordu. Yani ortada Sauron'a karşı Kardeşlik tayfasına geçilen açık bir kıyak var ve oyunu fazla basit hale getirdiği için bu durum hiç zevk vermiyor. Ote yandan eğer RTS oyunları konusunda yeterince tecrübe

sahibi değilseniz bu kez de kötü taraf olduğunuzda oyunda ilerleme şansınızın pek olmadığı çıkacak ortaya. Çünkü karşınızdaki kuvvetler hem çok hızlı hem de çok kalabalık. Yine de bir Nazgul çağırmanın dehşetli zevkini yaşamak gerekiyor. En baştan pes edip vazgeçmeyin, sakın.

Oynanış için belki de en orijinal diyebileceğimiz fikir ise eklenen "kader" sistemi. Şöyle ki, oyunda düşmanınıza ne kadar çok zarar verirsiniz o kadar çok kader puanı kazanıyorsunuz ve bunlardan örneğin hero için özel birtakım ödüller (örneğin Frodo için Sting) alabiliyorsunuz. Ama bunları hemen harcamayıp biriktirirseniz, asıl ödül o zaman... Kazanacağımız kimi çok güçlü büyüler sayesinde oyundaki şıg havayı bir anda tersine döndürüp bir süre için müthiş bir keyif alabilirsiniz (çocukken kabuklarını tek tek çıkarttığımız tüm çekirdekleri avcunuzda biriktirip, sonra hepsini topluca yemek gibi).

War of the Ring'in sesleri ve müziklerine gelince... Sesler için çok fazla düşünülmeyeceği ve her karakter için özel olarak çalışılmadığı ortada. Gimli'nin, Legolas'ın replikleri, hikayeyi anlatan Galadriel'in sesi falan

tamamen film halihazırda kafamızda yarattığı aşına seslerin kırılmış halleri. Oyunun bu konuda ne hayal gücümüze ne de kendisine özel bir katkı yaptığı yok. Sadece günü kırtarmaya yetiyor. Müzikler için de durum çok farklı değil. Yine epik havayı destekleyen vurmahılar ve yaylılar görev başında. Eyvallah. Sonuçta bir LotR oyunundan Philip Glass müzikleri beklemiyorduk biz de.

War of the Ring yarattığı ilginin karşılığını veremeyen bir oyun olabilir ama durup tarafsız olarak baktığımızda, canınız uzun soluklu ve fantastik bir strateji oyunu çekiyorsa ve ortalıkta yeni bir Warcraft yoksa oynanabilir türden. Buna göre kendiniz karar verin artık.

Serpil Ulutürk



Büyük savaşlarda bilgisayarınız gibi sizin de kasılmanız kuvvetle muhtemel.

PRO PUAN

- ✓ LotR temalı ilk RTS, oyunda hem iyiyi hem de kötüyü oynayabiliyoruz, bir de bazen grafikler ve görevlerdeki çeşitlilik
- ✗ Yapay zekânın dengesizliği, atmosferin beklentileri karşılamaya yetmemesi

Real-time strateji standartlarını yakalayabilen ama bu standartlara LotR çeşnisi katmayı başaramayan bir oyun.

72

Magic the Gathering: Battlegrounds

TÜR: Strateji ÜRETİCİ: Secret Level DAĞITIMCI: Atari www.mtggame.com SİSTEM GEREKSİNİMLERİ: 800 MHz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı

En çok satan kart oyununa bilgisayar ekranından bir bakış...

1993 yılı oyun severler için güzel bir yıldı. Sadece bilgisayar oyunlarını kastetmiyorum (ki Amiga'nın yükseliş zamanıydı ve harika bir dönemdi). Wizards of the Coast diye daha önce kimsenin adını duymadığı bir firmanın Magic: The Gathering isimli yeni bir oyun fikri ile karşımıza çıktığı yıl da 93'tü. Fantastik bir ortamda geçen bu TCG (Trading Card Game) sayesinde basit ama güzel bir fikrin küçük bir firmayı nasıl para basan bir deve dönüştürebileceğine bir defa daha şahit olduk. Wizards of the Coast da zengin olduktan sonra iyi kötü pek çok projeyi ortaya çıkarıp batırmasına rağmen (bkz. Pokemon) Magic sayesinde parasına para katmayı sürdürdü, sürdürüyor...

On yıllık Magic tarihinin ardından baktığımızda oyuna masaüstünde 34 tane genişleme seti ve sayısız yeni kart; 3 tane de PC oyunu (Magic Online'ı da sayarsak 4) çıktığını görüyoruz.

Bu günkü konumuz da bu oyunların sonucusu ile ilgili: Magic the Gathering-Battlegrounds.

Magic'in daha önceki bilgisayar uyarlamaları masaüstündeki oyunun kurallarına bire bir bağlı kalmaya çalışan sıra tabanlı oyunlardı. Ancak yapımcı Secret Level ve dağıtımçı Atari bu sefer karşımıza başka bir fikir ve uygulama ile çıkmış. İyi olup olmadığı tartışılır ancak değişik olduğu bir gerçek.

Sıra beklemeye son!?

En önemli özellik oyunun real-time oluşu. Üç boyutlu bir ekranda geçen oyunda bir duelisti kontrol ediyoruz. Amacımız ise karşımızda yer alan duelisti enerjisini bitirerek yenmek. Oyunda tıpkı orijinal



Magic'de olduğu gibi beş adet renk ve bu renklere bağlı kurula-bilecek desteler mevcut. Bu desteler ve özelliklerine kısaca bakacak olursak: Kırmızı renkli desteler güçsüz ancak mana tutarı olarak ucuz yaratıklara sahipler ve kırmızı destenin genel özelliği bu güçsüz yaratıklarla düşmanı oylarken doğrudan rakibe hasar veren büyülerle oyunu kazanmaya çalışmak. Yeşil destelerde ilk dikkatimizi çeken, yaratıkların ne kadar güçlü olduğu. Bu sayede 'enchantment'lar ile güçlendirdiğiniz yaratıkları kullanarak rakibinize saldırmanız işinizi oldukça kolaylaştıracak. Beyazlar her ne kadar yaratıkları ya da doğrudan hasar büyülerinden gelmese de; koruma büyülerini ve tüm savaş alanını etkileyebilen güçlü sorcery'leri (bkz. Wrath of God) sayesinde tehlikeli olmayı başarıyor. Mavi renk özellikle rakibin büyülerini

engelleme taktiği üzerine kurulu, yaratıkları doğrudan yok eden unsummon ya da enchantment'ları ortadan kaldıran dispel büyülerini ile rakibi zayıf düşürürken kendi güç kazanıyor. Masaüstündeki mavi renkten farklı olarak Battlegrounds'un mavisi, güçlü uçan yaratıklarla saldırma taktiği üzerine kurulu. Yerdeki yaratıklar tarafından bloklanamayan uçan yaratıkları kullanarak hızlı bir şekilde sonuca gidilebilir. Siyah renk ise düşman yaratıklarını yok ederken çağırıldığı undead'ler sayesinde rakibi ortadan kaldırma üzerine kurulmuş bir oyun taktiğine sahip. Ayrıca Juzam Djinn adlı güçlü yaratık büyüsü gibi büyülerle rakibe bitirici vuruşu indirebilir. Güçlü bazı enchantment'lara sahiptir.

Magic terminolojisi

Biraz da oyun boyunca karşımıza



Ejderhasız fantastik oyun olur mu? Cevap veriyorum: Olmaz.

çıkacak kavramlardan bahsedelim. Oyunun orijinal Magic'den temel farkı büyülerimizi gerçekleştirmemizi sağlayan manayı land kartlarından kazanmıyor oluşumuz. Mana, ikiye ayrılmış olan oyun alanında beliren küreler sayesinde arttırılıyor. Bu küreler toplayabileceğimiz mananın üst sınırını arttırırken öldürülen yaratıklardan geriye kalan kristaller sayesinde de manamızı birer ikişer yükseltebilir. Oyun alanının bize ait olan tarafındaki manayı toplarken bir sorunla karşılaşmıyoruz ancak diğer tarafta saldırı ya da mana toplama amacıyla uzun süre kalırsak hasar alıyoruz. Elde ettiğimiz mana sayesinde destemizi oluşturan büyülerini kullanıyoruz.

Daha önce de üç tür olduğunu söylediğim kartlardan yaratık büyülerini barındıranlar bizim için savaşacak olan yaratıkları çağırılmamızı sağlıyor. Bu yaratıkların altlarında bulunan çizgiler sırayla güçlerini ve dayanıklılıklarını temsil ediyor. Her yaratık, gücü oranında hasar verebilirken dayanıklılığı oranında hasara da katlanabiliyor. Çağırdığımız her yaratık bir diğer yaratığı yok ettikten ya da rakibimize zarar verdikten sonra onu çağırdığımız noktaya dönerek aynı döngüye yeniden dahil oluyor. Ancak yok edilen yaratıklar bir daha dönmek üzere gidiyorlar.

Sorcery isimli ikinci büyü türü kısa süre etkili büyülerini kapsıyor. Bunlar sayesinde yaratıklarımızı bir süreliğine (genelde yeniden oyuna girene kadar) güçlendirmekten rakibimize doğrudan hasar vermeye kadar pek çok etkiyi yaratabiliyoruz.

Enchantment'lar ise sınırlı sayıda yapabileceğimiz ve bize oyunun bir raundu süresince ya da rakibimiz tarafından iptal edilene kadar çeşitli avantajlar sağlayan büyüler. Tüm yaratıklarımızı hızlandırmak ya da onların belli bir rengin



saldırılarından korunmasını sağlamak gibi...

Oynadığımız duelist karakteri de çaresiz değil. Cüzi bir miktar hasar veren saldırısı sayesinde güçsüz düşmanları alt edebildiği gibi mana ödeyerek kullanabildiği "mana-shield" yardımıyla düşman saldırılarından bir süre etkilenmemeyi de başarabiliyor.

Oyunun büyüü kaçmış...

Oyunun tek oyunculu ve multiplayer oyun modlarının dışında, yavaş yavaş oyuncuyu kurallara ısıtarak başlayan bir de senaryo modu mevcut. Ancak her üç oyun türüne de damgasını vuran sorun çok az sayıda Magic kartının oyuna büyü olarak geçirilmiş olması. Bu durum bir süre sonra oyunların tekdüze bir hal almasına neden oluyor.

İkinci ve belki de neredeyse tüm eski Magic meraklılarını oyundan soğutacak olan sorun ise oyunun gerçek zamanlı olmasından kaynaklanan kontrolsüzlüğü. Bu durum Magic the Gathering'in önde gelen özelliklerinden biri olan stratejik ve taktiksel görünümünü baltalıyor. O kadar ki kendinizi büyüler ve yaratıkların yarattığı karambolün içinde ne yapacağını karar veremez bir halde sağa



Siyah büyücü rezaletin son perdesini gururla sunar: Juzam Djinn

sola koştururken ve düşünmeden elinize ne geçerse rakibinize atarken buluyorsunuz.

Oyunun grafikleri temiz ve animasyonları akıcı. Çok da sanat şaheseri görüntüler beklemeden yaklaşmışınızda isteneni verdikleri söylenebilir. Büyük yaratıklardaki detay seviyesi büyülerdeki animasyon kalitesi göz doldurucu. Sesler ya da müzik de kendi başlarına çok etkileyici değil ve çarpışmanın kızıştığı anlarda yaratıkların, duelistin ve büyülerin sesleri birbirine karışarak gürültü halini alıyorlar.

Sonuç olarak Magic: the Gathering - Battlegrounds, on yıllık Magic oyununun birebir bilgisayar uyarlaması olmaktan uzak. Uzun süreli Magic hayran-

larının zevk alacağını düşünmesem de, bu eski oyuna bilgisayar üzerinde yeni bir yaklaşım arayanlara, tavsiye ederim.

Çok bir şey beklemeden yaklaşırsanız beğenebilirsiniz bile...

Burçin Adısönmez

PRO PUAN

✓ Eski bir konuya orijinal bir yaklaşım. Güzel grafikler, hızlı ve eğlenceli, sıkımayan akıcı bir oyun

✗ Büyü çeşidi binlerce kartlık Magic repertuarının gerisinde, gerçek zamanlı oluşu eksi puan

Magic'e pek de benzemeyen ama ondan esinlenen bir kart oyunu istiyorsanız durmayın.

71

Evlere şenlik!

DVD çalara doğrudan bağlanabilen 5.1 hoparlör

PC çevrebirimleri alanında ilk akla gelenlerden biri olan Creative, Inspire serisi hoparlör sistemlerine yeni bir model ekledi. Inspire 5700 gibi Dolby digital decoder'a sahip yeni ürünün adı GD580. Dolby digital, DTS ve Dolby Prologic II desteğine sahip GD580, optik ve coaxial ses bağlantı noktalarıyla, DVD çalarlar, Playstation 2 gibi cihazlara da doğrudan bağlanabiliyor.



Inspire GD580'in uydu hoparlörlerin manyetik korumaya sahip olması, TV ve monitör gibi cihazların yakınlarında kullanıma izin veriyor. Böylece televizyon veya monitörünüz hoparlörlerin manyetik etkisinden zarar görmüyor. 17W sub-woofer ve 6W (x5) uydu hoparlör ile toplam 47W RMS ses çıkışı gücüne sahip olan GD580, ideal bir home theater sisteminde olması beklenen tüm özelliklere sahip görünüyor. Tabii bu duruma fiyatı da dahil...

Logitech DiNovo Media Desktop

Bluetooth'un son nimeti

• yi bir oyuncunun oyunlardaki tek gerçek silahı aslında kullandığı mouse'dur. Buraya kadar hemfikir miyiz? Demek evet (susmak onaylamaktır). O yüzden Logitech'in yeni klavye-mouse ikilisi DiNivo'dan bahsederken önce fareye yani MX900'e dikkatinizi çekmek istiyoruz. Zira, sonunda kabzasından tutup istediğiniz gibi savurabileceğiniz, sanal düşmanlarınızı ortadan kaldırırken elinize ayağınıza dolaşmayacak bir alet kendisi (ne demişler, mouse kılıçtan üstündür).

Daha genel konuşursak, DiNivo Media Desktop seti şık ve kullanışlı bir klavye-mouse seti arayanlar için ilk alternatif olabilecek kalitede. Ancak fiyatını duyduktan sonra sıralamadaki yerini kaybedebilir. Çünkü son derece pahalı (250 dolar). Bu tatsız gerçeği bir yana bırakırsak, DiNivo'nun en cezbedici yanı bluetooth özelliğine sahip olması. Bu sayede, klavyeyle birlikte nümerik pad olarak kullandığınız ayrılabilir parçayı (adı MediPad) uzaktan kumanda olarak diğer cihazlarınız için de kullanmanız mümkün. Başka? Diyelim, cep telefonunuz bluetooth uyumlu. Bu durumda örneğin gelen bir SMS'i doğrudan DiNivo'nun klavyesini kullanarak yanıtlayabilirsiniz.

Setin tuşları programlanabilir klavyesi,

bir önceki Logitech mouse'u MX700'ün bluetooth kullanan ve bu yüzden daha bir kullanışlı hali olan mouse'u bir yana, aslında en çok dikkat çeken parçası MediaPad (klavyeye tam olarak bağlanamaması yüzünden -bu en önemli eksiği bizce- ayrılabilir nümerik pad diyemiyoruz kendisine). Nümerik pad olarak da kullanabileceğiniz MediaPad'i üzerindeki minik LCD ekranı sayesinde hesap makinesi olarak da kullanabiliyorsunuz, PC'nizde o anda çalışan ses, video, fotoğraf gibi medyaları kontrol etmek için de. Tarih ve saati, ayrıca bluetooth telefonlardan gelen mesajları göstermesi ve hatta MSN Messenger için kullanılabilmesi ise muhtemelen henüz istemeyi bile akıl edemediğiniz özellikler olduğu için tam olarak çalışmadığı durumlarda bile "teknoloji ne güzel bir şey yahu" dedirtecektir. Sonuçta, bu kadar parayı (bir kez daha tekrarlıyoruz; 250 dolar) gözden çıkarılabilirler için tam bir keyif malzemesi diyebiliriz Logitech DiNivo Media Desktop seti için.



Cebimdeki Oyunlar

Birkaç haftadır spor oyunları ciddi şekilde derginin sayfalarını (ve hatta CD'yi) ele geçirmiş durumdaydı. Tam bu hafta bitirdik, kurtulduk, top oynamayı bırakalım da diğer oyunlara bakalım derken bu kez de bir mobil oyun olarak Vee Penaltı çıktı geldi. Yazmazsak çatlardık, Biz de yazmaya karar verdik haliyle, çatlayacağımıza...

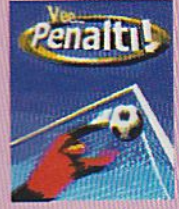
Vee Penaltı

Bir zamanlar küçük bir kitap vardı, palto cebine sığan, her boş anınızda, otobüste, vapurda okuyabileceğiniz türden. Peter Handke'nin yazdığı güzel kitaplardan biriydi, adı da "Kalecinin Penaltı Anındaki Endişesi". Vee Penaltı adlı bu mobil oyunumuz da ismi ve ebatlarıyla doğrudan Kalecinin Penaltı Anındaki Endişesi'ni çağrıştıran bir oyun. Fakat bu kez olaya kalecinin açısından değil, şutu çeken futbolcu tarafından yaklaşıyoruz. İsmi oyunu anlatmaya yetiyor ama biz yine de bir özet geçelim şu penaltı anına.

Vee Penaltı'da karşınızda o tedirgin kaleci, ayağınızda futbol topu, önce nereye doğru vuracağınıza karar veriyorsunuz. Sonra da hangi şiddetle topa gireceksiniz, onu belirliyorsunuz. Topun alacağı falsoyu da hesaba kattınız mı tamamdır, gerisi taktir-i ilahi.

Oyunda başlangıçta gol atmak kolay, kaleci sizin tekniğinize yabancı olduğu için genellikle her şutu izlemekle yetiniyor ama siz seviye atladıkça o da akıllanıp canlanıyor. Hiç beklenmedik bir takım kurtarılarıyla "olmaz böyle şey" dedirteceği anlar da olacak muhtemelen ama zamanında Kalecinin Penaltı Anındaki Endişesi'ni okumuş olanlar için bu durum isabetli bir şuttan daha sevindirici bile olabilir. Neden? Çünkü kaleci gol yedikten sonra sapıtıp kafasını kale direklerine vurmaya başlıyor, siz de attığınız gole sevinmek şöyle dursun, empati kurup acı çekiyorsunuz. Kurtardığı goller için yaptığı flamenko dansı da görülmeye değer doğrusu...

Destekleyen Telefonlar: Nokia 7560, 6610, 7210, 3510i, 6800, 3650, 7250, 6100, 5100, 8910i, 6650, 3300, N-Gage
Fiyat: 3.500.000 TL (56 kontör)
URL: www.oyunparki.com



GeForce Go5700

NVidia yeni grafik işlemcisini tanıttı

Dizüstü bilgisayarların oyunlardaki performansının daima masa üstü bilgisayarların gerisinde kalacağına dair yaygın kanı her gün biraz daha derine gömülüyor. NVidia'nın yeni mobil grafik işlemci birimi GeForce FX Go5700 de bu gömme operasyonunun yeni neferi. Geçtiğimiz haftalarda tanıtılan ve 2004'ün başından itibaren kimi notebook'larda kullanılmaya başlanacak olan Go5700 konusunda NVidia oldukça iddialı konuşuyor.

Yeni nesil sinematik 3D grafikler

konusunda, özellikle de render performansı ile önceki GPU'lardan daha üstün olacağı söylenen GeForce FX Go5700, kullandığı UltraShadow teknolojisi ile de önceki modellerden ayrılıyor. NVidia'nın grafiklerdeki ışık ve gölgelerin gerçekçiliğini sağlamak için geliştirdiği UltraShadow teknolojisinin yanı sıra Go5700, yine NVidia'nın yeni görüntü teknolojisi CineFX 2Engine 2.0'i ve PowerMizer 4.0'i (güç tüketimi konusunda kontrol sağlayan SmartDimmer'in dayandığı teknoloji) kullanan ilk GPU'su.



Athlon 64'lerde yenilikler

AMD, 2004'ten itibaren Athlon 64 ürün ailesinde değişiklikler yapıyor



itibaren Athlon 64'ler de Athlon 64-FX işlemci ailesi gibi çift kanal hafızayı desteklemeye başlayacak.

Bu fikre varmamızın sebebi AMD'nin masaüstü bilgisayarlar için geliştirdiği yeni Newcastle ve Winchester çekirdekleri ile ilgili ortaya çıkan bazı detaylar. Yol haritasında Athlon 64 ailesinin üyesi olarak görülen bu iki ürünün hangi soketi kullandığı belirtilmediğinden bugüne kadar diğer Athlon 64'ler gibi bunların da bir Socket 754 olması bekleniyordu. Fakat sonradan Kore menşeli bir web sitesinde fotoğrafları (yani kanıtları) ile yayınlanan detaylar Newcastle'in hem Socket 754 hem de Socket 939 versiyonu olacağını gösteriyor. Üstelik Winchester'ın

sadece Socket 939 versiyonu olacak. Ve sonuç (insan biz de bu noktayı ipe çektik şu yazıyı yazarken): Eğer Athlon 64'ler de 64-FX'ler gibi Socket 939'a geçiyorsa bunun bunun sebebi ancak çift kanal hafızayı desteklemek olabilir.

Peki hem Athlon 64'ler hem de Athlon 64-FX'ler Socket 939'u kullanıp hem de ikisi de çift kanal hafızayı destekliyorsa farkları ne olacak? Görünen o ki tek fark Athlon 64'ler 512K L2 önbellek kullanırken 64-FX'lerde bu değer 1MB olması. Yani Athlon 64 ile 64 FX arasında ki fark bayağı bir azalacak. Ayrıca Socket 754'de kalacak ve dolayısıyla en yavaş olan Newcastle çekirdeğinin Duron'un yerini alacağı da söylentiler arasında.

AMD geçen ay resmi sitesi www.amd.com'da duyurduğu yeni "işlemci ailesi yol haritası" ile kafaları bir hayli karıştırdı. Üretici öncelikle Athlon 64'de ciddi değişikliklere gideceği anlaşılıyor. Görünen o ki önümüzdeki yıldan

Spam'cilere kötü haber

Yahoo, spam mail yollayan adreslerin kaynağını teşhis edecek

Giderek büyüyen spam mail sorunu kullanıcılar kadar e-mail sunucularının da canını sıkan bir konu. Bir süre önce bu konuda ciddi bir temizlik operasyonuna başlayacağını duyuran Yahoo, geçen günlerde planını açıkladı. "Domain Keys" adı verilen ilk adım, tüm gönderilere otomatik olarak kriptografik imza ekleyecek ve bu imza, gönderinin hangi internet domain'inden geldiğini sap-

tayacak.

Spam'e karşı geliştirilen bu yeni mekanizma, şimdiye kadar kullanılan hukuki yaptırımlardan daha etkili olacak gibi görünüyor. Bundan önce de yine Yahoo destekli bir "spamsavar" olarak SPF'in adını sıkça duymuştuk. Ama Domain Keys'in SPF'ten bir farkı var; o da göndericinin IP adresi yerine mail'in kaynağını tespit etmesi. Böylece mail sunucuları da işin

içine girmiş oluyor ve daha önce bir geçerliliği olmayan hukuki mekanizma, gerçek kanıtlara dayandırılarak kullanılabilir hale geliyor.

Yahoo söz konusu uygulamanın tüm detaylarını açıklamak için erken olduğunu ama önümüzdeki yıl içinde kullanıcılarına Domain Key için bir kullanım talimatnamesi ve kod yollayacağını, teknik detayların da o zaman bildirileceğini söylüyor.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

May the force be with you...



layarak yeni özellikler kazanmaya ve uzmanlığınızı master hale getirmeye uğraşıyorsunuz. Ama o kadarına ne siz ne de oyun dayanabilir. Bu yüzden skill sayısı 250 ile sınırlandırılmış durumda. Dancer iseniz herkesin önünde dans edecek ve sizi izleyenler sayesinde puan alacaksınız. Ya da bir silah imalatçısı iseniz yaptığımız silahların ne kadar kullanıldığına ya da piyasada ne kadar çok el değiştirdiğine (yani silah piyasasının kalbi olursanız) bağlı olarak deneyim haneleriniz de dolacak, yani yeni skiller alabileceksiniz.

Mavi kılıç istiyorum

Ama herkesin aklındaki soru nasıl Jedi olunduğu. İşte bu kısım teferruatlı. Oyun çıkışta çok oldu ama server'larda daha yeni

yeni Jedi görülmeye başlandı. Çünkü zor. Bu noktada işin içine özel yaratıklardan düşen holocron'lar giriyor. Bunlar size sırası ile şu skilli master yap bunu şöyle yap diye yol gösteriyor. Tabii siz de bu işlere günlerinizi harcıyorsunuz. Bu da yetmiyor, oyuncu şehirlerinde bir eviniz, özel bütünlüklük sıralı questlerde başarı sağlamanız ve tarafı olduğunuz kuvvetin içinde belirli bir rütbeye ulaşmanız gerekiyor. Bunları yaparsanız, oynadığınız server içinde bir tane daha karakter yaratma şansı doğuyor. Normal karakteriniz öldüğünde bir şey olmazken (exp kaybı hariç) Jedi için açılan yeni slotta 3 kere ölürseniz Jedi karakteriniz siliniyor (Jedi slotunuz gitmiyor, yalnızca tekrar "initiate jedi" yaratıyorsunuz). Başlangıçta acımasızca görülse de bu hep böyle değil. Rütbe atlayıp master jedi olduktan sonra güvendesiniz. Artık karakteriniz ölse de silinmiyor. Tabii master ile inatlık arasındaki yolun ne kadar zor olduğunu tahmin etmek size kalmış.

Yapımcılar Jedi sayısını dengede tutmak için oyundaki Master bounty hunter'lara güveniyor (kelle avcısı, paralı katil). Oyundaki Jedi'lar özel güçlerini (force) topluluk içinde kullanmaya başladıkça fark edilmeye başlanıyor, bu da bounty hunter guild'leri tarafından oyunculara ismen quest olarak dönüyor ve doğal olarak bounty hunter'lar ve Jedi'lar bol bol birbirleri ile uğraşıyor.

SWG'nin oyuncu şehirleri sistemi ise gerçekten çok komplike ve dengeli. Örneğin, bir oyuncu gidip bir arazi satın alıyor ve şehir merkezi dikeyyor. Sonra, yerleşim yoğunluğuna göre şehir 5 adet seviyeye ulaşabiliyor. Her hafta oylama ile aralarından bir vali seçiliyor ve vali şehrin genel meselelerini kontrol ediyor. Her seçimde aldığınız oy oranına göre "politician skill" denen özelliğiniz değişiyor. Skill ise şehir her seviye atladığında gelen yeni özelliklerin vali tarafından şehre eklenip eklenemeyeceğini belirliyor. Eğer puanı yetmiyorsa, vali seçimlerde yeterli oyu sağlayıp skillinin gelişmesini bekliyor. Bu sistem de bir anda metropollerin oluşmasını engelliyor ve gayet başarılı.

Makinam kaldırmıyor ne yapmalıyım?

Oyunu rahat oynamanız açısından söylüyorum, minimum sistem bize biraz maksimum kaçsa da grafikleri kısarak belli bir randıman elde edebilirsiniz. Ama şayet 16 MB ekran kartı ve 64 MB RAM'e sahip bir bilgisayarınız varsa (CPU'yu sormuyorum bile) hiç paranıza kıymayın. Önce bilgisayarınızı upgrade edin. 1400 MHz CPU, 256 MB RAM ve 32-64 MB ekran kartınız oyunu oynamak için kafidir.

SWG son zamanlarda gördüğüm en dengeli online oyunlardan biri. Özellikle aşırı gerçekçi dünyası ile giderek oyuncu sayısını artırıyor. Denemek istiyorsanız www.avaturk.com'dan alıp oynayabilirsiniz. Zzzssiiiiiooeeewww (ışın kılıcı kapanır)

Volkan "birofilo" Alkan

Star Wars'un şatafatlı evrenine artık hepimiz aşınayız. 5 metre zıplayan adamlar, rengarenk ışın kılıçları, karasıyla beyazıyla Jedi'ları... Bir sürü single-player Star Wars serisi oynadık, filmlerini bekleedik, hâlâ da bekliyoruz. Nihayetinde, Sony ve Verant da konuya el atıp Star Wars Galaxies'i çıkardılar. Oyun Avrupa'da satışa çıkmadığı için biz de pek tanıtmadık çünkü oyunun güzelliklerini okuduktan sonra çaaat diye ikiye yarılan okuyucular bizi üzerdi. Ama iş değişti, artık SWG'yi Avaturk'ten alma şansına sahibiz.

Feel the power

SWG, profession denen bir skill sistemi kullanılıyor. Aldığınız deneyim puanlarını bu uzmanlıklara dağıtarak karakterinizin gelişmesini sağlıyorsunuz. Bunlar; dansçıdan silah imalatçısına, tüccardan doktora kadar çok çeşitli. Oyuna başlarken karakterinize bir uzmanlık seçiyor ve buna ait skilleri tamam-

Ports of Call

Kâr manyağı olmaktan başka derdiniz olmayan bir oyun deyip geçebilir miyiz Ports of Call'a?

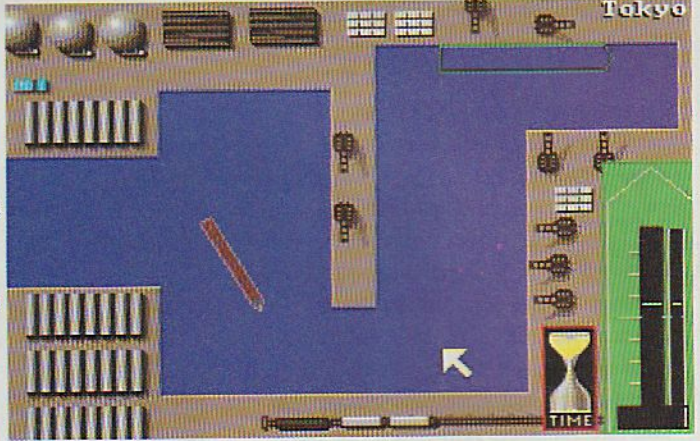
Ünlü filozof Turgut Özal'ın mikroçip ve interneti icat etmesinden bu yana bilgisayarlar envai çeşit yalana konu olmuş bir kapalı kutu olagelmıştır. Biraz bilim kurgu özgeçmişimizden, biraz da "teknoloji"nin bilinmezliğinden kaynaklanan gizemden (ya da cehaletten) olacak, bilgisayarlara hep maksadından ve yeterliliğinden fazla değer ve fonksiyon biçilmiştir. Başka türlü ev bilgisayarlarının pazarlanmaya başladığı 80'lerde yayınlanan reklamlarda gözlemlenen "Evimden işimi yönetiyorum, hanımım mutfak giderlerini spectrum bilgisayarımıza giriyor, oğlum ilim ve fen öğreniyor" gibisinden bir vech ile sarılan dolmaları izah etmeye imkan var mıdır? Şüphesiz şu güzel dünyamızda Fatih Terim'den başka kimse Commodore 64 ile bir kurumu idare etmeyi aklından geçirmemiştir (o da bir Antalya kampında bilgisayarının çalınması ile bu sevdadan vazgeçmek zorunda kalmıştır). Buna rağmen yalan baki kalmıştır: Bilgisayar kişisel gelişim ve ittihada müspet bir faidesi olduğuna inanılan bir gereç olarak hafızalarda yer etmiştir. Doğru değildir. Ama bu yazıya konu olan oyunumuz tam olarak "bireysel gelişim ve hayat entegrasyonu" için biçilmiş kaftandır.

Türk toplumunca bilemediğim bir sebepten ötürü soğuk ve kaba adamlar olarak bilinen, aslen sizin bizim gibi insanlardan teşekkül Alman ulusu, bilgisayar oyunu üretiminde parlak bir geçmişe sahip değildir.

Lâkin osurana aferin, geçirene bravo dedikleri yönünde bir inanış olan Alman ulusu kimi zaman öyle oyunlar sürmüştür ki, bugün hâlâ nostaljik bir tınıyla değil, ilk günkü gibi şehvetli, gözü kara bir hırs ile oynanırlar. Ports Of Call da bu oyunların başını çeker, 5 at boyu fark ile aynayı görür.

Ports of Call gemi, kuru sulu yük ticaretiyle alakalı bir oyundur. Senelerdir her oyunda nereden denkleştirdiğimizi bilemediğimiz bir hazır kapital ile piyasaya girmeye çalıştığımız bu oyunda kâr manyağı olmaktan başka temel bir gaye yok gibidir. Ama nasıl ki Tetris'i bir kalemde "Taşlar düşüyor, aralara sokuyoruz" diyerek izah etmek mümkün değilse, Ports of Call'u da "kâr amaçlı oyun" diyerek nitelemek, hakkını vermek mümkün değildir.

Herhangi bir estetiği olan bir yapım da değildir Ports of Call. 80'lerin berbat deri döşeme, göstermelik bilgisayar ekranı, rol-desk atmosferli Alman bürolarında geçer. Dış dünya ile iletişimimizi sağladığımız telefondan başka, onca liman gezip iki tarihi yer görmek mümkün olmadığı gibi, bir duygusal yakınlaşmaya da giremezsiniz. Bir limana



madık, bir grunge scene'ine akamadık" demeyi aklınızdan dahi geçiremezsiniz. Tek amacınız filo denkleştirip imparatorluk kurmaktır.

Ports of Call, Laz armatör ruhunu insana o kadar güzel empoze etmektedir ki, kişi saatler süren bir seanstan sonra sırasıyla greve giden liman işçilerinden iğrenip "bre uşaklar, karnınız tok sırtınız pek daha ne?" diyebilmekte, okyanus ortasında mahsur kalmış bir kazazede gördüğünüzde "lan şimdi kurtarsak helalinden bir 500000 çıkar bu herif, ama adamı ezmek de var, boşver kaçalım" fikrini beyinlerde filizlendirebilmektedir. Gözlemim şu yöndedir, Ports of Call bir kültür elçisi olarak her ülkeden her türlü müteşebbis saiki canlandırmasını bilmiş, Alman ticari değerlerini eksiksiz öğretmeyi becermiştir.

Sadece bu sebepten ihracatta Amerika'nın hemen arkasından ikinci gelen (ki bu Amerika'nın mevcut işgücü ve değerleri düşünüldüğünde müthiş bir başarıdır) Almanya'nın osurana bravo, geçirene aferin diyen halkına ve bu halkın iki aziz evladı Dieter ve Ulrich'e saygılarımızı sunmamız, bize arada bir de olsa "iş bitirici" olmayı öğrettiği için müteşekkirmemiz gerekmektedir. Evet belki, ilim ve fen öğrenmedik, amma icap ettiğinde öz kardeşimizin bile ayağını kaydırmayı, makamından gaydirigubbak etmeyi öğrendik.

Sağol Ports of Call.

otisagabey



eğri doğru girdikten sonra dahi uzaktan uzağa ancak bir lombobozdan şehri izlediğimiz, kafayı işe güce verimliliğe taktığımız bir oluşumdur.

Lâkin bütün bu estetik eksikliğe rağmen oyun, "oyun" olmasının bilincini o kadar iyi taşımaktadır ki, "vay Seattle'a geldik bir kuleye çık-

Broken Sword 3: The Sleeping Dragon

Hâlâ oynamadınız mı? Hızlandırılmış Sleeping Dragon kursumuza buyurun o halde...

Her güzel oyun gibi Broken Sword'un son numarası Sleeping Dragon da hemencecik başlayıp bitti. Güzel oyunları mı kısa yapıyorlar yoksa biz mi gereğinden fazla takılıyoruz bilgisayar başında emin değilim ama siz henüz oynamadıysanız şanslısınız. Elinizin altında tam teferruatlı bir rehberiniz var. Daha fazla da vakit kaybetmeden, bizce başlayın.

Bölüm 1: The Congo - Cliffs

Aksiyon tuşuna basarak emniyet kemerini açın. Koltuğun olduğu taraftaki pencereden dışarı bakın ve açmaya çalışın. Uçağın sonuna doğru ilerleyin ve buradaki kapıya bakarak açmayı deneyin. Yerden bira şişesini alarak kokpite gidin. Uçak uçuşuna doğru kayacak. Bunu durdurmak için uçağın solunda bulunan kutunun yanına gelin. Kutuyu tutan kayışa bakın ve kutuyu serbest bırakın. Kutunun sağına geçerek uçağın ortasına çekin. Daha sonra kutunun ters tarafına geçin ve uçağın en



Oyunun kötü adamıyla kısa sürede tanışacaksınız ve bir daha da ayrılmayacaksınız zaten...

arkasına doğru itin. Kokpite girerek kırık camdan bakın. Yerdeki yangın söndürme aletini alarak cama fırlatın. Dışarı çıkılabileceksiniz. Harry'nin yanına gidin ve

uyandırmaya çalışın. Üzerini arayın ve şişe açacağını bulun.

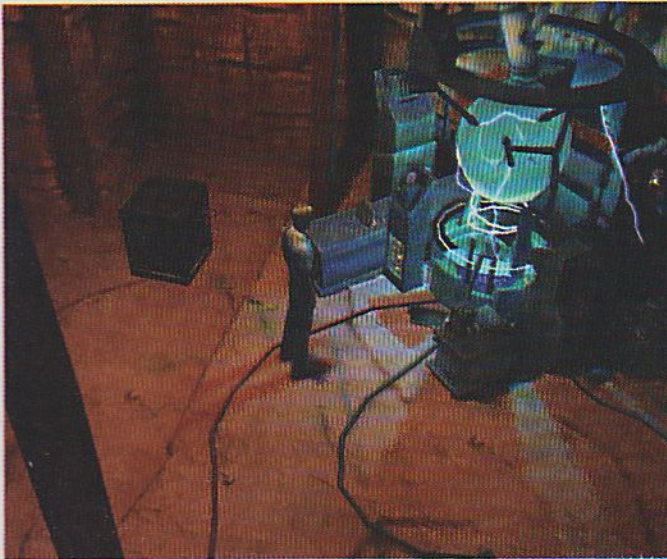
Bunu envanterinizdeki bira şişesi üzerinde kullanın ve açılmasını sağlayın. Açılmış olan şişeyi Harry'nin üzerinde kullanın, böylece uyanacak. Onunla konuşun, uçağın arkasındaki kutunun üzerine oturacak, kokpite gidin ve dışarı çıkın.

Önünüzdeki çıkıntıya zıplayın ve Harry'nin bulunduğu çıkıntıya tırmanın. Harry ile

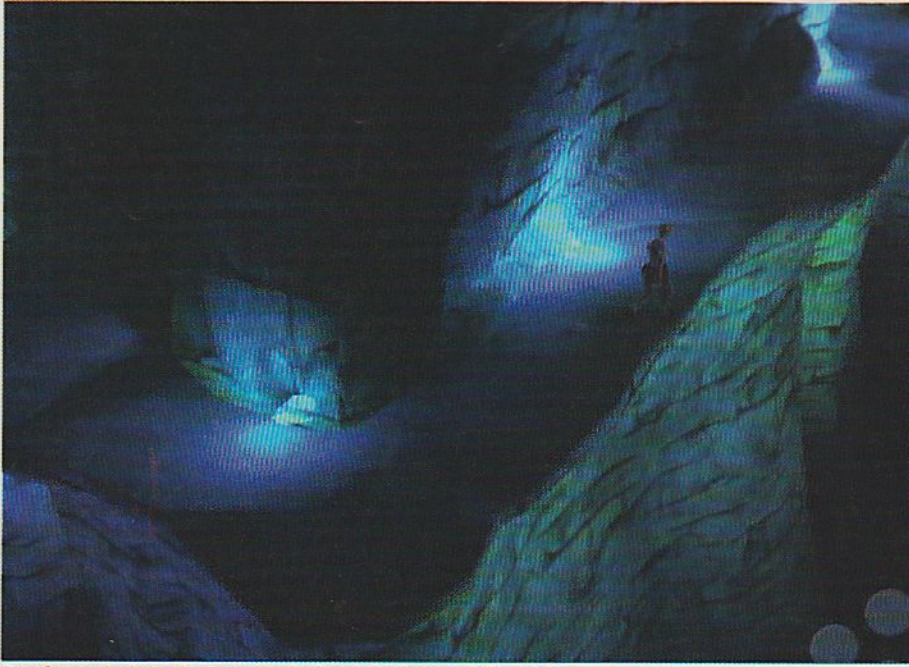
tekrar konuşun ve sağ taraftaki yıkılmış çıkıntıya doğru ilerleyin. Kırılmış bölüm bir süre sonra çöküyor durmadan sağa ilerleyin ve Harry en yüksekte olduğunuzu belirtene kadar sağdaki çıkıntıdan yukarı tırmanın. Sağdaki duvara doğru ilerleyin ve çıkıntının etrafında dolaşın. Şelalenin yanındayken çıkıntılardan iki kez aşağı inin ve şelaleye doğru zıplayın. Şelalenin arkasına geçtikten sonra çıkıntının sağından aşağıya atlayın ve çıkıntının kenarına tutunarak sağa doğru ilerleyin. Sağa doğru, uçuşun sonuna kadar ilerleyin ve buradan en yukarıya tırmanın. Küçük çıkıntıdan sola, mağaraya doğru ilerleyin.

Bölüm 2: Paris - Vemon's Apartment Area

Vemon'u dinleyin, soldaki ilan panosuna bakarak kalemi alın. Balkon kapısını açarak buradaki kuş banyosunu sola doğru itin. Duvarı karşınıza alarak atık borusuna



Bu makinaya uzun uzun bakmanın faydası yok, yandaki duvardaki geçit daha yararlı.



Bu yolu iyi ezberleyin, dönüşte o köşeler fena halde başınıza bela olabilir.

tırmanın. Sola doğru ilerleyerek ortadaki balkona gelin. Kapı kilitli, parmaklığın karşısından soldaki balkona doğru ilerleyin. Kapıya ve üzerindeki aralığa bakarak basın kartını üzerinde kullanın. Apartman dairesindeyken etrafa bakının ve yatak odasına girin. Vemon'u göreceksiniz, etrafa bakın ve kitaplığın yakınlardaki mermi kovanını alın. Ölü adamın üzerinden Vemon'un iş kartını alın. Bilgisayara bakın. Açıklıktan ilerleyerek yerin gıcırdadığı odaya gelin. Katil gelecek ve Niko'ya silah doğrultacak. Aksiyon simgesi belirlediğinde Nico'nun tava ile katile vurmasını sağlayın. Aksiyon simgesi görüldüğünde hızlıca buzdolabının kapısını açın. Katil kaçacak, onu balkona kadar izleyin ve kırmızı arabanın gidişini izleyin. Mutfağa geri dönün ve telesekretere kayıtlı olan mesajları dinleyin. Telefonu kullanarak Andre'yi ve gazeteyi arayın. Lavabonun yanındaki çöp kutusundan banka hesap bildirimini alın. Mutfağın girişindeki halının altında bir kasa var, onu açmayı deneyin. Mutfak balkonundaki merdivenden sokağa inin. Soldaki çöp kutularına baktıktan sonra yerdeki gazeteyi alın. Sol tarafta bulunan duvara tırmanın ve buradan perüğü alın. Envanterinizdeki perüğü inceleyin. Duvara tekrar tırmanarak sokağa geri dönün. Vemon'un apartmanının ön tarafında yerleri süpüren kadın ile konuşun. Daha sonra caddeye doğru ilerleyerek kaykaycı çocuk ile konuşun. Konuşma bittikten sonra trafik polisinin

arkasındaki parka girin ve pembe saçlı Beatrice ile konuşun. Son olarak trafik polisi ile konuşarak ondan gerekli bilgileri alın. Polis gelecek ve Nico'yu tutuklayacak.

Bölüm 4: The Congo - Cholmondely` s Workshop

Mağaraya girerek buradaki adam ile konuşun. Sağ köşedeki masadan posta kartını ve büyüteci alarak posta kartını okuyun. Etrafa bakın ve kolu olmayan kapıyı görün. Ekranın sağında yerde kare bir bölüm göreceksiniz. Siyah renkli

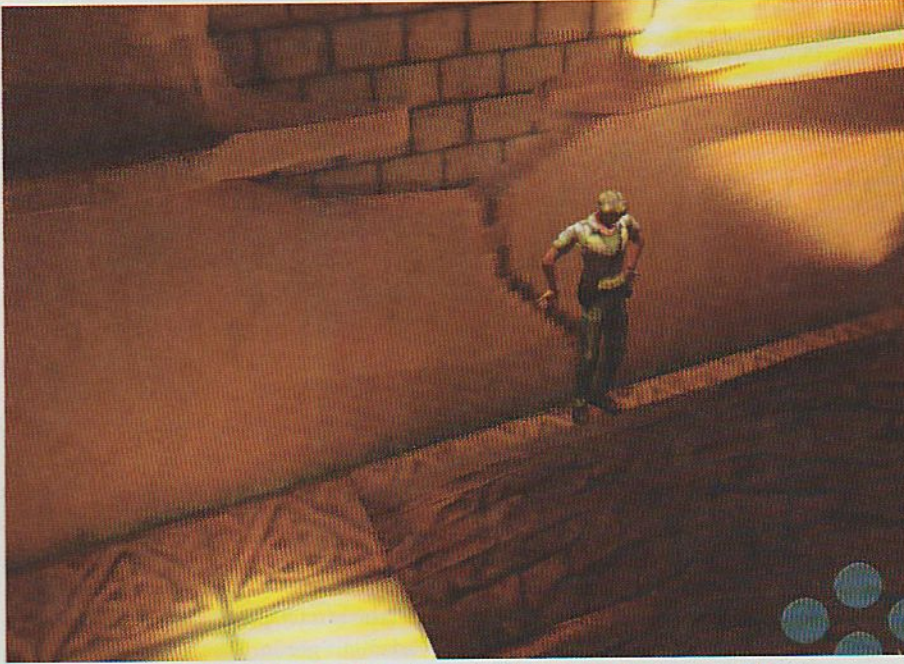
kutuyu bu bölümün üzerine çekin, böylece kolu olmayan kapı açılacak. Bu kapıdan geçin ve buradaki makinenin solundaki kolu çekin. Daha sonra sağdaki kolu çektiğinizde makine patlayacak. Yerdeki metal çubuğu alın ve girişe geri dönün. Burada duvarda bir delik bulunmakta, çubuğu delik üzerinde kullanın, kapı açılacak. Metal çubuğu alarak az önce çektiğiniz siyah kutuyu patlayan makinenin solundaki duvara dayayın ve yukarı tırmanın. Duvarın üzerindeki kuş yuvasını metal çubuk ile yere düşürün. Bir parça alıktan sonra ekranın altındaki küçük çıkıntıdan uçurumun diğer tarafına geçin. Yukarıda bulunan patikaya zıplayıp tutunun ve sola doğru ilerleyin. Gün ışığına çıktığınızda Harry'yi göreceksiniz. Size eliyle işaret yapacak, aşağıdaki kötü adamları görün. Susarro'dan kaçmak için, önce içi çerçöp dolu taş heykele bakın. Kuş yuvasından aldığınız parçayı üzerine koyun ve büyüteci kullanarak alev almasını sağlayın. Kötü adamlar gelecek ve George kaçarak bir yerden aşağı kayacak. Harry'ye doğru koşun ve cipin arkasına binin.

Bölüm 5: Glastonbury

Sokağın herhangi bir tarafından sonuna doğru ilerleyin ve Bruno'yu bulun. Daha sonra Cosmic Faerie'ye girin ve tezgahta bulunan cam kaseye bakarak posta kartını görün. Tezgahın diğer tarafındaki kitapları iki kez okuyun. Tristram Hillage ile konuşun, ona posta kartı ve Bruno



Nico'yu yanınıza almayı unuttunuz mu yoksa? O olmadan buradan çıkamazsınız, ona göre.



Duvarlarla yakınlaşmak Sleeping Dragon'un doğasında var. O yüzden karşınıza çıkan her çıkıntıyı deneyin.

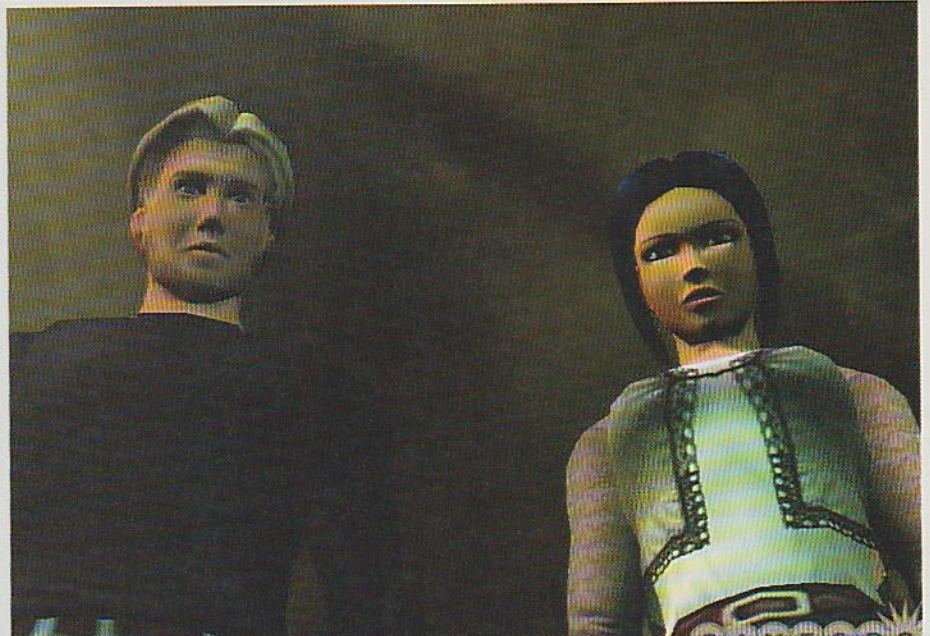
hakkında sorular sorun. Merdivenlerden yukarı çıkmayı deneyin. Daha sonra dışarıya, caddeye geri dönün. Yürüyüş yapan Colonel Buyley ile konuşun. Zazie'nin kulübesine gidin ve onunla konuşun. Caddenin karşısına geçin ve buradaki barın önünde bekleyen Eamon O'Mara ile konuşun. Daha sonra Comic Faery'ye geri dönerek Tristram ile tekrar konuşun. Şiir kitabını ve madeni paraları alacaksınız. Envanterinizde metal çubuk ile kitabı birleştirin. Madam Zazie'ye dönerek onunla konuşun. Eamon'a gidin ve onunla konuşarak kitabı ona verin. Comic Faery'ye koşacak, onu takip edin ve adamların tartışmasını izleyin. George konuştuğunda hemen merdivenlerden yukarı çıkın. Burada Melissa ile konuşun ve Bruno'yu arayın. Merdivenlerden aşağı indiğinizde Tristram ile konuşun ve şantaj yaparak Bruno'nun şortunu alın. Madam Zazie'ye gidin ve onunla konuşun, ejder alevinden bahsedecek ve bayılacak. Dışarı çıktığınızda barın yandığını göreceksiniz. Eamon'un solundaki kapıyı açmayı deneyin, Eamon'dan yardım isteyip kapıyı kırın. Sağdaki yanan yeri görün ve yere yakın camın altına iki kutuyu çekin. İçeri girip buradaki adamı çözün ve dışarı çıkın. Adamla konuştuktan sonra bölüm bitecek.

Bölüm 6: Paris - Nico's Apartment

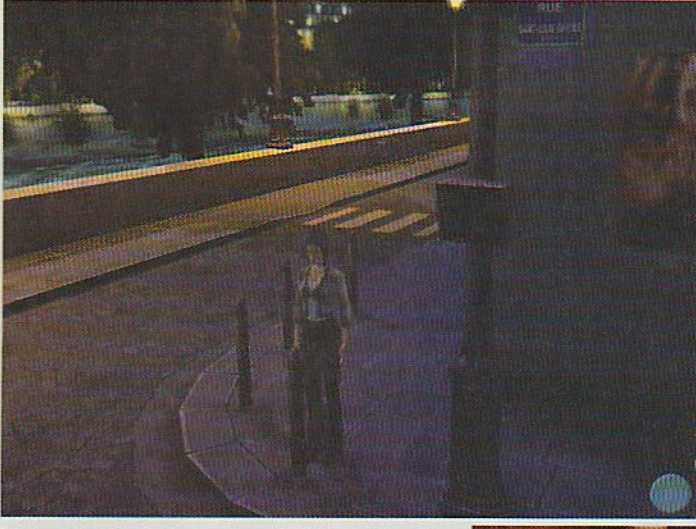
Telefona bırakılan mesajları dinledikten sonra, Andre'yi ve gazeteyi arayın. Masada bulunan palyaço burnuna bakın ve tuvalet

kapısının yanındaki George'un resmine bakarak dışarı çıkın. Vemon'un dairesine giderek Edith ile konuşun, o gittikten sonra yerleri süpüren kadın ile konuşun. Konuşma sonrasında Vemon'un dairesinin kapısını kontrol edin. Apartmanın diğer tarafına gidin ve balkon kapısını kontrol edin. Gazeteyi kapının altına sokun ve kalem kullanarak anahtarı düşürün. Anahtarı kapı üzerinde kullanıp içeri girin. Mutfığa giderek lavabonun yanından kağıt mendili alın. Yatak odasına gidin ve Beatrice ile konuşmaya çalışın. Kağıt mendili vererek tekrar konuşmayı deneyin. Konuşma bittikten sonra kasayı

açın ve içindekileri alın. Mutfak kapısından dışarı çıkın. Üzerinize doğru kırmızı bir araba gelecek, hemen kaçın yoksa Nico ölüyor. Nico'nun dairesine gelerek DVD'yi izleyin. Andre'yi arayın, yanınıza gelecek. Onunla konuştuktan sonra gazeteyi arayın ve Andre ile bir kez daha konuşun. Telefon çalacak ve Nico eski bir tiyatroya gidecek. Yandaki kapıyı açmayı deneyin. Sağa ilerleyip binanın arka tarafına gelerek yangın merdivenine çıkmayı deneyin. Yola devam edin, bir araba göreceksiniz. İçine bakın ve maskeyi görün. Yapı iskelelerini takip edin ve tellerin olmadığı yerden üst kata çıkın. Merdivenlerden devam ederek yolun sonundan üçüncü kata ulaşın. Üçüncü katta birkaç adım attıktan sonra dördüncü kata atlayın. İlerleyin ve sağdaki tellere doğru atlayarak üçüncü kata inin. Merdivene tırmanın ve sağdaki ilan panosuna bakın. Buradan en üst kata tırmanın ve buradaki ilan panosuna da bakın. Aşağıya geri dönün ve ilan panosunun altında aşağı inen merdivenden karşıya atlayın. Yolun sonuna kadar ilerleyin ve ışık ile paralel bir şekilde yukarı atlayın. Yolun sonuna doğru ilerleyin ve kutuyu iskelenin sonuna doğru itin. Üzerine tırmanarak bir üst kata çıkın. Buradaki ilan tahtasına bakın, metal tokayı çözün. Merdivenlerden tırmanın, sol tarafa doğru ilerleyin. Kapıdan geçerek merdivenlerden aşağı inin ve tiyatronun ana salonuna ulaşın. Etrafa biraz bakındıktan sonra bölüm bitecek.



Neye bakmıştım? Hayır, aradığınız şey her ne ise burada değil. Ayrıca bakışlarınız da çok ürkütücü.

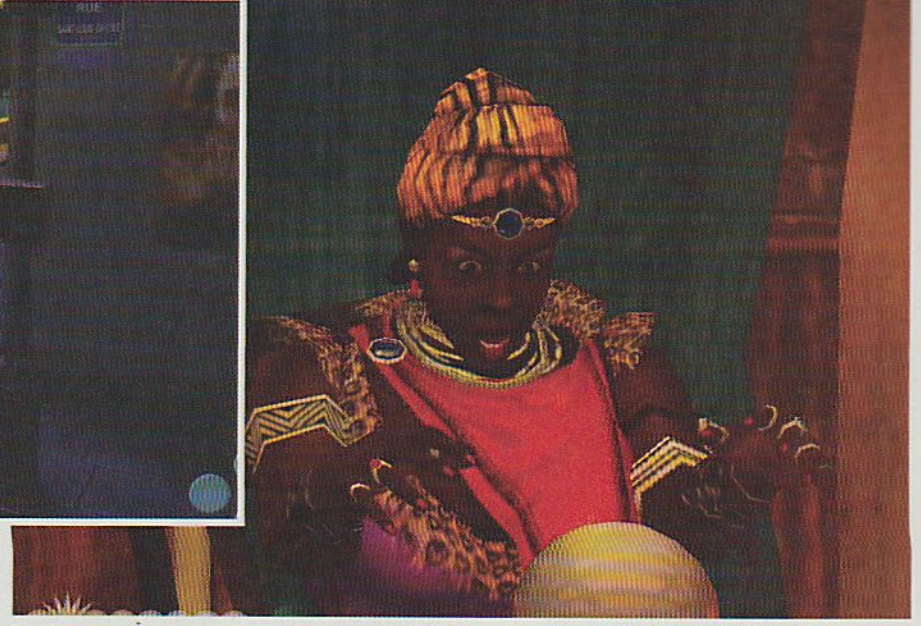


Tiyatroya gitmek bu kadar zor olmamalıydı. Hem de Paris'te...
İnsanın inanası gelmiyor.

Bölüm 7: Paris

Bruno ile konuştuğundan sonra yolun karşısına geçin. Deponun kapısını açmayı deneyin. Sağa doğru ilerleyerek sola dönün ve ilerleyin. Yolun sonunda sağdaki duvarda beyaz bir kapak var. Uzanmayı denedikten sonra, soldaki kutuyu buraya doğru hareket ettirin. Kapağı kapatın ve çöp tenekesinin üzerine çıkın. Camı açın ve içeri girin. İçerisi karanlık. Kapının yanındaki düğme ile ışıkları açmayı deneyin. Daha sonra kapıdan çıkarak ilerleyin ve dosya dolabını geçtikten sonra soldaki kapıdan girin. Kapının yanındaki düğmeyi açabilmek için tek başına duran kutuyu anahtarın önünü kapatan kutuların yanına hareket ettirin. Sola doğru ilerleyin burada bir kutu daha göreceksiniz. Bu kutuyu da diğer kutulardan soldakinin önüne çekin. Tek başına duran kutunun üzerine çıkarak üstteki kutuyu aşağıya, ortadaki kutunun yanına çekin. Düğmeye basın ve ortadaki kutuyu diğer kutunun yanına itin. Yerdeki kapıdan geçerek tünelde ilerleyin ve merdivenlerden yukarı tırmanın. Diğer merdivenden yukarı çıktığınızda tiyatro sahnesine geleceksiniz. Sahnedeki Flap'a dikkat ederek sağdaki kapıdan geçin. Buradaki merdivenlerden yukarı tırmanarak sağa gidin ve buradaki halatı çekin. Karşıdaki platforma zıplayın ve karşıya geçin. Ön taraftaki yolu takip ederek kum torbalarını görün. Aşağı bakarak kum torbalarından Flap'a yakın olanını atın. Hızlıca diğer kum torbasını da atın.

Nico ile konuşun, Flap'ın üzerini arayın ve sahne arkasından sol tarafa doğru ilerleyin. Merdivenlerden aşağı



Şu sahneyi görebilmek için birkaç gümüş para bayılmanız gerekiyor. O paraları da hippie kitapçıdan edineceksiniz.

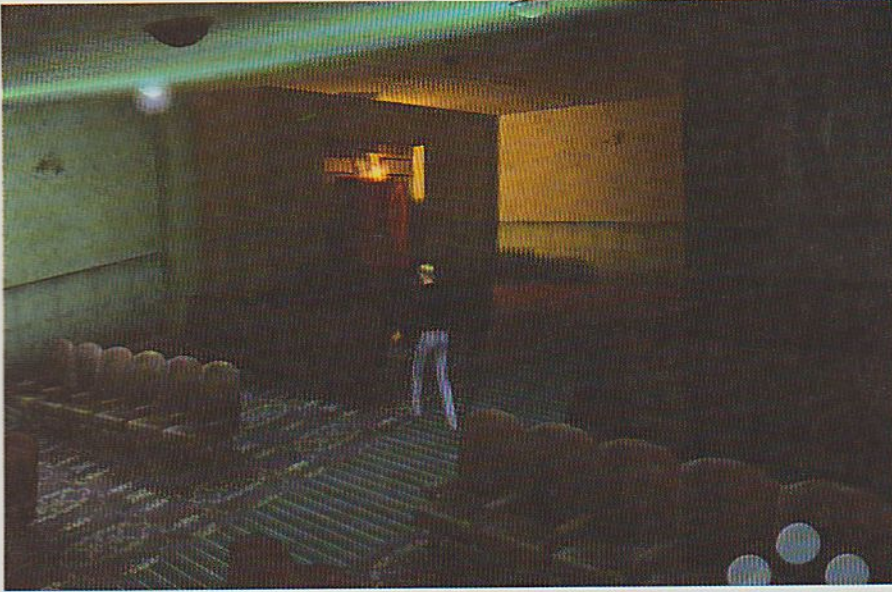
inerek bodrum katına ulaşın. Sağa doğru ilerleyin ve soldaki odaya girin. Burada bir asansör bulunmaktadır. Sol taraftaki çıkış kapısının yakınındaki kutunun yanından bir adet gres boyasını alın. Ana koridora dönün ve sola ilerleyin. Sağa dönün ve soyunma odasına girin. Etrafı kontrol edin ve masanın altındaki yeni kasaya bakın. Odadan çıkın ve koridorun sonunda köşedeki kapıdan geçin. Merdivenlerin karşısındaki ilk odaya girin. Odanın ortasında metal bir destek var. Oynatmaya çalışın, gres boyasını üzerinde kullanın. Odadan çıkarak koridordan aşağıya metal kapının olduğu yere gidin. Kapının sağındaki panele bakın ve merdivenlere geri dönün. İzleyicilerin beklediği yere dönün ve patlamış mısır tezgahının yakınındaki Nico'nun ezdiği bardağı alın. Sahneye gidin ve sahne ışıklarının yanına gelin. Envanterde gres boyası ile bardağı birleştirin. Bardağı sahne ışıkları üzerinde kullanarak boyanın erimesini sağlayın. Ortasında destek olan odaya geri dönün ve destek üzerinde erimiş gres boyasını kullanın. Desteği George tek başına hareket ettiremeyecek bu yüzden Nico'yu çağırın. Böylece kasa aşağı inecek. İçinden çıkarları alın. Metal kapıya giderek güvenlik kartını bu kapının yanındaki panelde kullanın.

Tünelde ilerleyerek üzerine yıldırım kazınmış olan taşı geçerek, mağaradan içeri girin. Enerji yayan yerin ortasındaki üzerinde sembol bulunan taşı alın. Asansör hareket edecek. Hemen köprüünün en önünden aşağı sallanın. Nico'ya yak-

laşın ve yukarı çıkın. Şimdi sürekli koşarak asansöre ulaşmanız gerekli. Asansör ile yukarı çıktığınızda kapıda şişe açacağı kullanın. İçinde asansör olan odaya gidin ve asansörü kullanarak yukarı çıkın. Sahneden aşağı atlayarak, salonun arkasında sağda bulunan merdivenlerin yanına gelin. Nico'nun apartmanına geldiğinizde onunla konuşun.

Bölüm 8: Omega Tapınağı

Kapıyı açmayı deneyin. Metal çubuğu kapıya sokun ve açmayı deneyin. Başarısız olacaksınız. Nico'yu çağırın, o kapıyı tutarken sizde metal çubuğu kapı üzerinde kullanın. Kapı açılacak. İçeri girin ve üzerinde sembol olan taşı, kapının üzerindeki boşluğa yerleştirin. Açılan kapıdan geçerek yolu takip edin. Ara demodan sonra duvara atlayıp tutunarak ilerlemeye devam edin. Karşıya geçtikten sonra taş bloklardan birisini tuzaklı yerin ortasına doğru, kamera açısı değişene kadar itin. Diğer taş bloğu da bu taşın arkasına, aralarında boşluk kalacak şekilde itin. Yukarı tırmanın ve ilk ittiğiniz kayayı koridorun ikinci kısmına kadar itin. Yukarı tırmanın ve buradaki cesedin üzerinden mendil alın. Mendilin içinde üzerinde yıldırım sembolü bulunan bir tabak bulacaksınız. Geri dönün ve duvardaki mekanik parçaları inceleyin. Metal çubuğu bu parçalar üzerinde kullanın böylece tuzak bozulacak. Yeri kaplama olan odaya gelin. Burada bir bilmece ile karşılaşacaksınız. Yerdeki sağlam taşlara basarak odanın diğer tarafına



Ortalarda boş boş gezinmeyin, gizli mekanlar hep alt katlarda, sahne arkasından aşağı inen merdivenleri kullanın.

geçmelisiniz. İlk baştaki hayvan resimlerine basmalı daha sonrada aydınlanan yollardan boş olan yerlere basarak ilerlemeniz gerekli. Sırası ile balık, akrep, yılan, balık, kuş, akrep, yılan, kuş, balık, akrep, yılan tuşlarına basın. Mağarada ilerleyerek aşağı inin, karşınıza gelecek iki çıkıntıdan atlayarak geçin. Sağ aşağıdaki çıkıntıya zıplayın ve aşağı inin. Burada üzerinde kristal bulunan bir taş göreceksiniz. İçeride çok sayıda taş ve kutu var. Soldaki kayanın üzerine çıkın, pembe renkli bloğu aşağıdaki kutunun üzerine atın. Siyah kutuyu diğer kutunun yanına itin. Pembe renkli kutuyu sola iterek yukarıda bulunan bir diğer üzeri renkli kutunun yanına çekin. Aşağıdaki siyah kutuyu diğer iki kutunun altına girecek şekilde hareket ettirin. İlk hareket ettirdiğiniz kutuyu sağdaki üzeri renkli kutuya doğru itin. Üzeri renkli kutuyu sağa hareket ettirin. Pembe renkli kutuyu iterek diğer boşluğa götürün. İkinci hareket ettirdiğiniz kutuyu eski yerine getirin. Üzeri renkli kutuyu sağa doğru itin. Pembe renkli kutuyu eski yerine doğru getirin. Ortada bulunan kutuyu eski yerine getirin. Üzeri renkli olan kutuyu sola doğru bulunduğu katın en sonuna çekin. Açılan kapıdan geçin. İçeride dört adet mekanizma bulunmaktadır. Odanın sonundaki kontrol panelinin bulunduğu yere gidin. Enerji akışını kuzeybatı yönüne getirin. Aksiyon tuşuna basın. Ok tuşlarını kullanarak aygıtı diğer aygıtı bakacak şekilde çevirin. Aksiyon ikonuna basın. İki aygıt birleşecek. Daha sonra sırası ile enerji akışını kuzeydoğu, güneydoğu ve güneybatı yönlerine

çevirmelisiniz. Böylece diğer odaya doğru lazere benzeyen bir enerji gidecek. Makinenin üzerindeki tuş yardımı ile bu enerjiyi odaya giren olarak değiştirin.

Kristallerin olduğu diğer odaya gidin. Sağdaki panele gidin. İlk kristali ışık ikinci kristale gidene kadar çevirin. İkinci kristali altındaki kristale ışığı gönderecek şekilde çevirin. Üçüncü kristali sağındaki kristale ışık gönderecek şekilde çevirin. Dördüncü kristali odanın en üstünde bulunan kristale ışığı gönderecek şekilde çevirin. Son kristali ise büyük makineye ışığı gönderecek şekilde çevirin. Soldaki panele gidin üçüncü çevirdiğiniz kristali odanın ortasındaki kristale ışık gönderecek şekilde çevirin. Bu kristali solundaki kristale ışık gönderecek şekilde çevirin. Soldaki kristali altındaki kristale ışık gön-

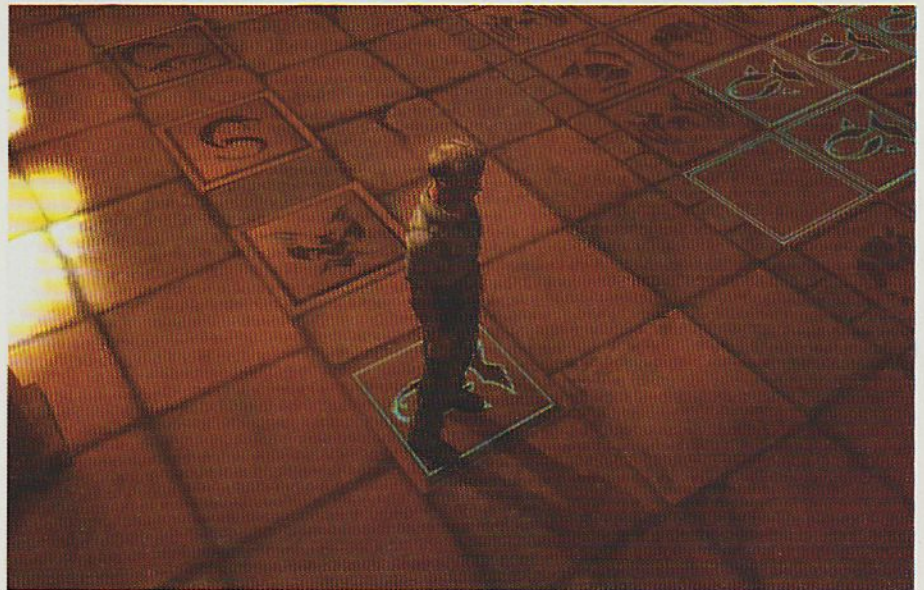
derecek şekilde çevirin. Bu kristali ise diğer duvarı kapatan mekanizmaya ışık gönderecek şekilde çevirin. Diğer kapıya gidin ve mekanizmaya eklenen tuşa basarak enerjiyi çıkan olarak değiştirin. İçinde kristallerin bulunduğu odaya tekrar gidin.

Böylece iki adet kontrol paneli açılacak. Bunlardan birine Nico'yu gönderin. Sizde diğer paneli kullanın ve kapının açılmasını sağlayın. Diğer odaya gidin. Cesetten aldığınız tabağı duvardaki deliğe sokun. Fakat burada tutamayacaksınız. Nico'nun tabağı çarşaf ile tutmasını sağlayın ve açılan kapıdan geçin. Bir enerji odasına geleceksiniz. Odanın ortasındaki alfa kalıtını alın ve Nico'nun yanına dönün. Petra gelecek. Kaçmanız gerekli. Koşmaya başlayın, kısa bir ara dem girecek. Kontrol size geçtiğinde koşarak kırılan yerden geçin ve cipe binerek kaçın.

Bölüm 9

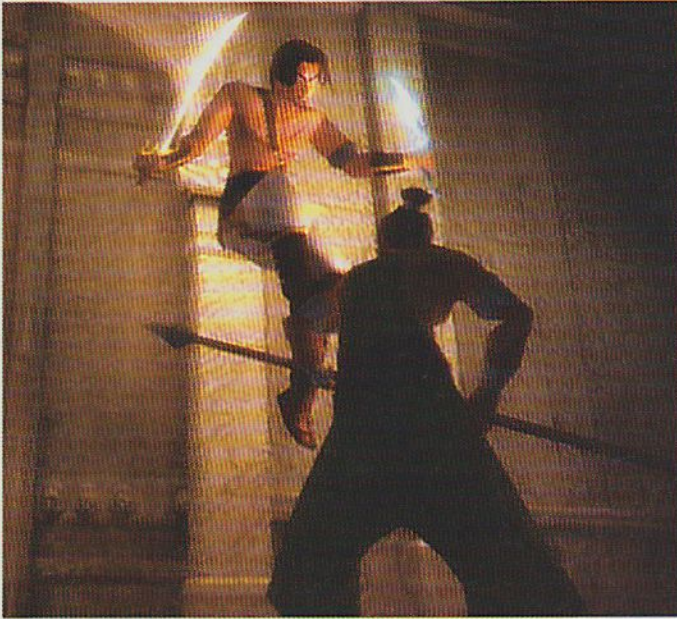
Nico eve dönecek. Buradaki herkes ile konuşun. Aha önce ziyaret ettiğiniz tiyatroya gideceksiniz. Sahne arkasından soyunma odasına gidin ve delikten aşağı atlayın. Daha önce bir adamın ateş ettiği kapıdan geçin. Soyunma odasından çıkın ve sola doğru ilerleyerek sağdaki kapıdan geçin. Buradaki kağıtları kontrol edin. Bir sonraki odaya girdiğinizde Flap ile karşılaşacaksınız. Aksiyon tuşuna basın ve vazo ile Flap'a vurun ve çarşaf ile bağlayın. Buradaki kağıtlara ve bir sonraki odada bulunan haritaya bakın. Masanın üzerindeki kağıtları kontrol edin. Böylece Prag'a doğru yola çıkacaksınız.

M. Iberia Aydın



Hile Kodları

Yapımcılar uyuyor mu? Yazık değil mi yeni oyunculara? Daha çok hile istiyoruz! İki tane kod yazacaksınız altı üstü, söyletmeyin bizi...



Prince of Persia: The Sands of Time

Kolay dövüş ipucu: Hançer ile düşmanı bıçaklayıp dondurun. Daha sonra kılıcınızla vurarak havalandırın. Düşüğünde tekrar yerde yatıyor olacak. Tekrar hançerleyerek kumunu alın.

"A Prisoner Seeking An Escape" ipucu: Hangman:
"A Prisoner Seeking An Escape" bölümünde büyük odanın en alt kısmına geldiğinizde bütün kum yaratıklarını öldürün. Save noktasını karşınıza aldığınızda solunuzda kalan hücreye girin. Hücrenin sol köşesindeki duvarda bir espiri var. Çizimi görebilmek için FPS moduna geçin.

Turok 3

Cheat menüsünde aşağıdakileri yazın.

MADMAN	Sınırsız cephane
SELLOUT	Bölüm seçme
SLEWGH	Görünmezlik
HEID	Kocakafa modu
TEXAS	Bölümde bulunan bütün silahlar
HUNTER	Demo ve mini oyun modu.
EMERPUS	Hasar almazsınız
FMNFB	Bütün bölümleri açar

World War II: Frontline Command

Oyun sırasında [Ctrl] ve [Enter] tuşlarına basarak bir komut satırı açın. Daha sonra aşağıdaki kodları girin.

strong man	tüm üniteler için sağlık
keep ammo	tüm üniteler için sınırsız cephane
get sherman tank	sherman tankı kazanın
get mortel infantry	ölümlü piyadeler
get recon infantry	barışçıl piyadeler
get rifle infantry	keskin nişancı piyadeler
get HMG infantry	HMG piyadeleri
get ammo supply truck	cephane yüklü kamyon
get field gun	yarı yüklü kamyon

Elder Scrolls III: Bloodmoon

Önce [é] tuşuna basın, sonra "player->" yazın ve devamına aşağıdaki kodlardan birini girin.

setlevel #	ilgili level'a atlama
sethealth #	oyuncu health'ini ayarlayın
setwaterwalking 1	su üzerinde ilerleyebilme
setwaterbreathing 1	su altında nefes alma
setfatigue #	maksimum dayanıklılığı sağlama
setmagicka #	maksimum büyü değerini girme
fixme	pozisyondan 128 ünite ilerleme
changeai	yapay zekayı değiştirme
changeborders	sınırları değiştirme
changegodmode	God modu

Inventory'ize belirli bir item'ı eklemek için önce Construction Set'te item'ın adını öğrenin. Sonra şu kodu girin:

"player->AddItem ITEM_ADI 1"

Örneğin, Daedric Sheild eklemek için şu kodu gireceksiniz:

"player->AddItem "daedric_Shield" 1"

Gothic

Oyun sırasında [C]ye basıp marvin yazın. Sonra tekrar [C]ye basın ve F2 ile konsolu açın. Şimdi kodları girebilirsiniz.

cheat full	Sizi iyileştirir
cheat god	Ölümsüzlük
edit ağabeylities	Yetenek değişme
toggle time	Saati açıp kapar
set time	Saati değiştirme
first person	FPS görüş



Nerede kalmıştık?

Bayanlar baylar, belki dikkatinizi çekmedi ama 20'nci sayıyı deviriyoruz bu hafta... Hani kutlama, hani nice 20'lere? İlle 1900 sayı mı çıkmamız lâzım yani...

Selam!

Kelimenin tam anlamıyla süper bir derginin olduğunu söylemenin yanında birkaç sorum var. Bilgisayarımın özellikleri; P II, 132 MB RAM, 32 MB ekran kartı. Ayrıca 5 yıllık eski bir bilgisayar, 3 kez sistemi çöktü çeşitli yerlerden oyunlar alıp deniyorum ancak aldığım neredeyse tüm oyunlar bende çalışmadı. CD'yi başka bilgisayarlarda denediğimde ise çalışıyor. Bilgisayarcular bilgisayarın özelliklerinden çalışmıyor diyorlar. Ayrıca belleği oldukça dolu [bazı oyunları belleği boşaltıp deniyorum, yine çalışmıyor]. Şimdiye kadar çalıştıran oyunlar Shrek, Midtown Madness, Stuart Little 2, çalışmayanlar ise Spiderman, Crazy Taxi, GTA Vice City, GTA 2... Bilgisayarımın özelliklerine uygun en azından 3-4 oyun önerirseniz sevinirim. Başarılar dilerim.

Oyun Manyağı Hande

Merhaba oyun manyağı Hande, Doğruyu söylemek gerekirse sistemin biraz (feci halde) zayıf, bu yüzden o oyunların çalışmaması çok doğal. Oyun, tabii ki öneririz fakat ondan önce başka bir öneri yapayım. Sistemini yenile! Olmaz dersin, sana önerebileceğim Fallout serisi, Sanitarium, Star Wars: Rouge Squadron ve Driver olabilir. Oyun zevkini tam olarak belirtmediğin için elimden bu kadar geldi.

Sevgili ProGamer, Derginiz çok güzel olmuş. Ben mektup yazma konusunda hiç iyi değilim. O yüzden abuk sabuk şeyler yazabilirim. Ama sizlerden bir isteğim var. Mümkünse Tomb Raider: Angel of Darkness'in tam çözümünü verebilir misiniz? Saygularıyla.

Ozan ASLAN

Merhaba Ozan, Hiç de abuk sabuk şeyler yazmışsın, ya da kendine dur demen iyi olmuş. Tomb Raider: Angel of Darkness sence de eskimedi mi? Bence başka yeni çıkan oyunlara yönelen daha iyi olur. Yine de takıldığın yerler olursa bize bir e-mail atman yeterli, elimizden geleni yaparız.

Selam,

Gerçekten çok güzel bir dergi hazırlıyorsunuz. O kadar zevkli ki Perşembe günü alır almaz bitiriyorum. Üstelik bilgisayarım olmamasına rağmen okuyorum. Bir arkadaşta görünce ben de hemen almaya başladım. Birkaç sorum olacak, acaba konsol oyunları hakkında da bir şeyler yapmayı düşünmüyor musunuz? Sayfa sayımız artacak mı? İnşallah 1900. sayıları da görürüz. Başarılarınızın devamını dilerim.

Nucleus

Merhaba Nucleus, Sanırım burnun iyi koku alıyor. Önümüzdeki sayıda konsol oyunlarına iki sayfa ayıracağız ve bu durum süreklilik kazanacak elimizden geldiğince. Sayfa sayısına gelince de haf-talık bir dergi olduğumuzu hatırlatıp, bizim de insan olduğumuzu göz önünde bulundurursak bu biraz zor. 1900'üncü sayıya kadar gidebilirsek de muhakkak buluşup bunu hep birlikte kutlayalım!

Sevgili ProGamer,

Derginiz tek kelimeyle muhteşem. Kendi tarzımız var. Lafı uzatmadan sorularımıza geçiyorum.

1. Benim bilgisayarım P3, 64 MB ekran kartı, 128 MB RAM özelliklerine sahiptir. Sizce bu özellikler Max Payne 2'yi oynatabilir mi?
2. Worms 3D'yi verebilir misiniz? Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler. Selamlar, saygılar ve sevgiler...

Burak Deniz

Merhaba Burak, Sistemin fena değil fakat oyunu kurduktan sonra bilgisayarın oldukça kasılabilir. Sinirlenip ağzından küfürler de çıkması olası. O yüzden 128 olan RAM'ini, 256'ya çıkarıp ya da daha fazlası ile yüksek performansta Max Payne 2'yi rahatça oynayabilirsin. Worms 3D'yi önceki sayılarda vermiştik. Bir şekilde arkadaşlarından bulup, edinebilirsin.

Japon

mektup@progamer.com

pro
gamer
Bilgisayar Oyun Kültürü Dergisi

18 Aralık 2003 / Sayı: 20

İmtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazışleri Müdürü

C. Serpil Ulutürk

serpil@progamer.com

Yazı İşleri

Burçin Adısönmez
burcin@progamer.com

Volkan Akaalp
volkana@progamer.com

Esra Akın
esra@progamer.com

Volkan Alkan
volkan@progamer.com

Serkan Ayan
serkan@progamer.com

M. İberia Aydın
iberia@progamer.com

Özberk Ölçer
ozberk@progamer.com

Görsel Yönetmen

Gökhan Tüzüngüç
gokhan@progamer.com

Grafik Tasarım

Maynajs Reklam Tanıtım Hizmetleri
Tel. (0212) 528 80 55

İdare Merkezi

Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han
No.: 16 Kat: 4 D. 22 Beşiktaş / İSTANBUL
Tel.: (0212) 258 17 04

Basıldığı Yer

Print City Tesisleri
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi
Samandıra/İSTANBUL

İletişim

progamer@progamer.com

MERKEZ REKLAM "İLETİŞİM KÖPRÜSÜ" 0212 - 354 33 00

Genel Müdür

Orhan Girgiç

Reklam Grup Koordinatörü

Emre Cem

Genel Müdür Yardımcıları

Meltem İnanç (Satış)

Erhan Özdemir (Finans)

Reklam Grup Müdürü

İsmail Arıcı

Pazarlama Direktörü

Tülay Tosun

Rezervasyon ve

Teknik Hizmetler Direktörü

Melek Barutçugil

Rezervasyon

Tel: (0212) 354 33 98 - Faks: (0212) 354 33 77

ISSN 1304-3811

Fiyatı: 1.500.000 TL.

Hediyesi Sabah Gazetesi

Aoles - 18

- Bu sözlerin bepsi yaşadığı dünyayı inkar eden ve ölüme mahkum edilen adamın çırpınışlarından geliyor. Sisteme inanan ve karmaşa öncesinde hayatına güvenle devam eden mutlu insanları hatırlamalısın. İnsanlığın huzuruna gölge düşüren berkes sistemin ve kanun koyucunun düşmanıdır, dedi Ajan.
- Dünya, üzerinde yaşayan insanlarla vardır. Süreçlenen sistem varolduğu ve kabul edildiği için değil. Nerede bir insan yaşıyorsa orada dünyaların varlığı ve sistemlerin kabulünü tartışmak mümkündür.

her zaman okunacak, her zaman saklanacak dergi



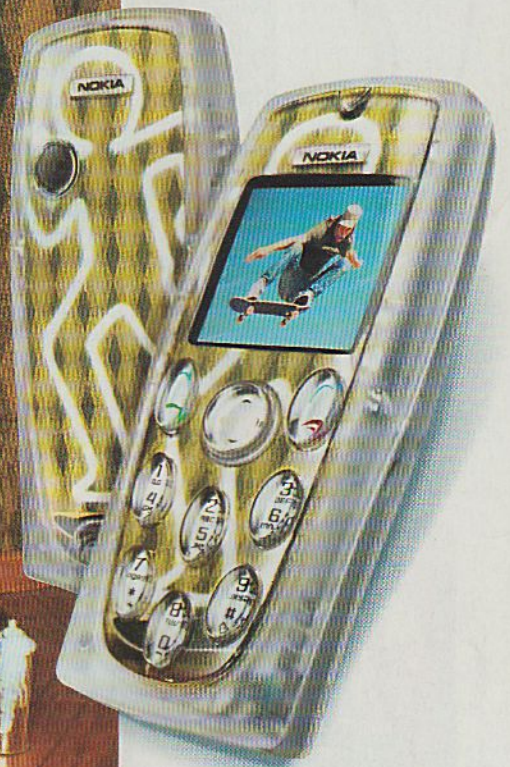
Herkes
"Bir Zamanlar
Meksika'da"
filminin
büyük boy posterini

Aralık sayısı bayilerde

NOKIA 3200

Senin kapak yıldızın hangisi?
Anılarla dolu eski bir fotoğraf,
en sevdiğin dergide yer alan bir
resim ya da Nokia 3200 ile
çekeceğin yepyeni bir şey...
Dilediğin resmi seç, düzenle,
kes, şeffaf kapaklara yerleştir
ve Nokia 3200 cep telefonunu
kapak yıldızına dönüştür!

**Kapak
yıldızı**



**Club
NOKIA**

Club Nokia'ya üye ol ve sana özel
ayrıntılı keyfini yaşa!
www.club.nokia.com.tr

NOKIA
CONNECTING PEOPLE